1988年12月1日発行（毎月1回1日発行）　第6巻　第12号　通巻第49号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

X'mas記念増ページ号

Vol.49 1988 12月号 520yen

特集

ロール プレイング ゲーム

RPG

独占付録

裏マニュアル

ロードス島戦記

全ソフトプレゼント付

追加シナリオVol.2

戦国ソーサリアン

アドヴァンスト・ファンタジアン

アドルの冒険は続く イースⅢ?

デス・ブリンガー

ウィザードリィ4

マイト&マジックBOOK2

スクープ! ファルコム初のどシューティング

極秘開発中!

How To Win

サイオブレード/維新の嵐/

マスターオブモンスターズ/

きまぐれオレンジ☆ロード

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動

できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

129,000円で新登場。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

斉藤由貴

月間MVPをめざしてチャレンジ!

NECパニックベアズコンテスト

今がPC-8801FE/MA2を買うチャンスです。買うとついてくる面白ゲームソフト"パニックベアズ"で楽しいプレゼント。海軍士官のマックベアの絵をできるだけ短い時間で完成させて、完成タイムの見える画面写真を送ってください。各月のベストタイム記録者5名様を月間MVPとしてパソコン専門誌上で名誉表彰。さらに素敵なマックベアグッズセットも差し上げます。また、応募者全員に、オリジナルのマックベアテレカをプレゼント。応募の締切りは89年1月31日です。なお、コンテストの詳しい内容はお買上げのお店でお聞きください。

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ——— 168,000円
(ディスプレイは別売です)

コンプティーク

1988 ⑫ December Vol.49 発行／角川書店

CONTENTS 12

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／谷内慶
MODEL／本田理沙

早いもので、今年もトナカイの鈴の音が聞こえる季節がやってまいりました。1988年最後の表紙は、かわいいサンタさんの本田理沙ちゃん。こんな女の子とイブを過ごしてみたいな……。ポスター&DB（ダーバック）もよろしく。

ROLE-PLAYING GAME 特集

クリスマス ビッグプレゼント つきだヨーン！

戦国ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 78
ソーサリアン初の連続シナリオを大研究!!

アドヴァンスト・ファンタジアン 94
テーブルトークゲームファンにおすすめ！

仮イースIII 86
アドルの冒険第3弾——新情報入手！

デス・ブリンガー 98
リアルさを追求すると、RPGはこうなるのだッ！

マイト&マジック BOOK2 90
日米同時発売！お待ちかね本格派RPG第2弾!!

ウィザードリィ4 102
4度目の快感！もうすぐ『ウィザードリィ4』体感!!

付録 コンプ独占極秘データ公開！

パソコン版 ロードス島戦記 裏マニュアル

『ダンジョンマップ』『水野良緊急Q&A』など、アッと驚く！ 情報を取り揃え、皆さまのおいでをロクロッ首でお待ち申しておりやす。

CALENDAR 新春連載始動!! Hyper-Genetic Circuit！ "パンゲア"より 画／吉富昭仁

225 アイドルデータバンク

●地球防衛少女３人組

Part１は表紙の本田理沙ちゃん。２は注目のビデオ『地球防衛少女イコちゃん２』の主演３人娘、磯崎亜紀子ちゃん、田山真美子ちゃん、増田未亜ちゃんだ!!

DRAGON GYM 257

巻頭インタビュー

●西田ひかる

コンプティーク12月号についての問い合せは、

03(221)9900

（休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間）

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合せはご遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

SOFT TOP 20

SOFT TOP20 ―― 54
Soft Sales Top20 ―― 56
じじょーつー通信 ―― 57
Soft House Today ―― 58

SOFT EXPRESS

ゴーファーの野望 ―― 62
ヴェイグス ―― 64
シュヴァルツシルト／他 ―― 66

安田均のパソコン版 AD&D®製作日誌 パート2 ―― 74

HOW TO WIN

サイオブレード ―― 106
維新の嵐 ―― 110
マスターオブモンスターズ ―― 114
きまぐれオレンジ☆ロード ―― 118

RPG WORLD

RPG誌上ライブ ロードス島戦記III
第４回「神官王エト」 ―― 123
クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.15「７つの海の大冒険」 ―― 130
RPG FAN CLUB ―― 134
私は見つけた!! 僕は知っている!! ―― 136
RPG＆AVGお助けコーナー ―― 138

SLG WORLD

トップをねらえ ―― 142
シミュレーションゲーム劇場
第11回「太平洋の嵐DX」 ―― 158

AVG WORLD

聖（セント）エルザ・クルセイダーズ《総集編》
OMAKE ACT:クルセイダーズふたたび"Over Again"―― 163

新春連載激的始動!! Hyper-Genetic Circuit!

"パンゲア"予告編 ―― 170

ESSAY

OTAKU CLUB ―― 183
Let's play in the cyber space.
西谷史／多摩豊／矢野徹／菊川涼音／先江進／秋篠雅弘

COMPTIQ SPIRITS

アーケード・スピリット ―― 204
X68000スピリット ―― 210
セガスピリット ―― 216
スピリッツ・オブ・GM ―― 218

大江戸情報網 ―― 155
ソーサリアン シナリオコンテスト　力作ありがとう!! ―― 156
アイドル予備校 ―― 176
NET WORKERS' TALK ―― 178
ひろばのコーナー ―― 233

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ―― 248
池ちゃんの88講座 ―― 252
Welcome To Macintosh ―― 254

次号予告 ―― 256

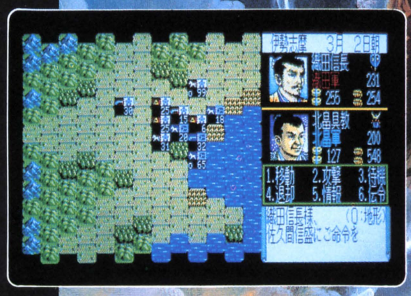
福袋
1988 大日本H大賞ノミネート作発表！ ―― 196
大日本ウヒョヒョ読書新聞 ―― 199
沙羅曼蛇 ―― 200
（トップシークレットテレフォンサービス付き）

ファンタジーRPGコミック ケース

巻末コミック 超SFサイバーコミック マージー MARCY

KOEI

我、神をも滅ぼさん!?



行け！秀吉よ！風魔の小太郎よ！
400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
頭脳を揺さぶる、未体験の新モード！
「信長」は、今、人間のドラマとなった!!

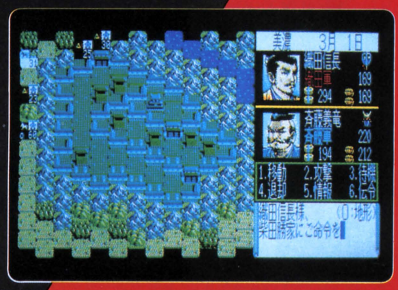
信長の野望・戦

通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
但し、ハンドブック、ガイドブックの通販は致しておりません。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。

MSXマークはアスキーの商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

天下人「信長の野望・全国版」が　国盗り物語を主軸にした乱世の政治ドラマ、とするならこの「戦国群雄伝」は　下剋上を夢みて戦場を闊歩した群雄たちの　人間ドラマといえます。今なお多くの人を魅了して止まない、織田信長という希有なる人物を、さらには彼が生きた戦国時代を、もっと多面的に楽しんでもらうために　２本目の「信長の野望」はつくられました。２つのゲームは互いに補完しあいながら、あなたをよりリアルなシミュレーションの世界へと誘うでしょう。「信長」は　もはやひとつの現実なのです。

※掲載の画面は開発中のものです。



信長の野望 全・国・版

戦乱の渦中に飛び込め！今だロングランを続ける不朽の信長ワールド！

PC-88mkⅡ専用／88SR（VA対応）／PC-98シリーズ（日本語版384K、英語版 256K）／X-1シリーズ／MZ2500／B-16シリーズ／FM7・77・77AV・R-50／MSX（2メガROM版）／MSX2（4メガROM版）／ファミコン版 以上各9,800円／MSX2（ディスク版）8,800円　X68000新発売！

戦国群雄伝

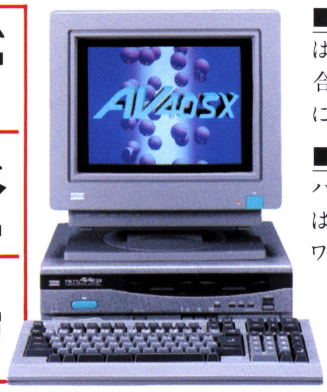
12月下旬発売予定

PC-8801SR以降　9,800円
（FM音源ボード対応）
with サウンドウェア　12,300円

テレホンサービス○KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000（ファミコン専用）

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

新登場



■ビデオ編集をカンタンにするパソコン、AV40SX、新登場。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能が標準装備。ビジュアルに一層磨きがかかりました。お手持ちのビデオと組み合わせれば、ビデオディジタイズやスーパーインポーズなど、高度なことがカンタンにできる。さらに編集ソフトも付いているので、すぐつかえる。この一台で、プロ並みのビデオ編集が体験できます。

■AVパソコンは、いろいろ使えて奥が深い。AV40SXは、鮮やかな26万色のCGが楽しめる。パソコン通信も、いろいろなネットワークと通信可能。パケット通信や文字放送カードと併せれば、マルチ情報ターミナルとして活用できる。もちろん、すぐれた基本性能で、パソコン入門機としても、ワープロとして使っても、高性能が思いのまま。AVを極めたパソコンAV40SX、富士通から新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに遊べる。
AV40SX、新登場。

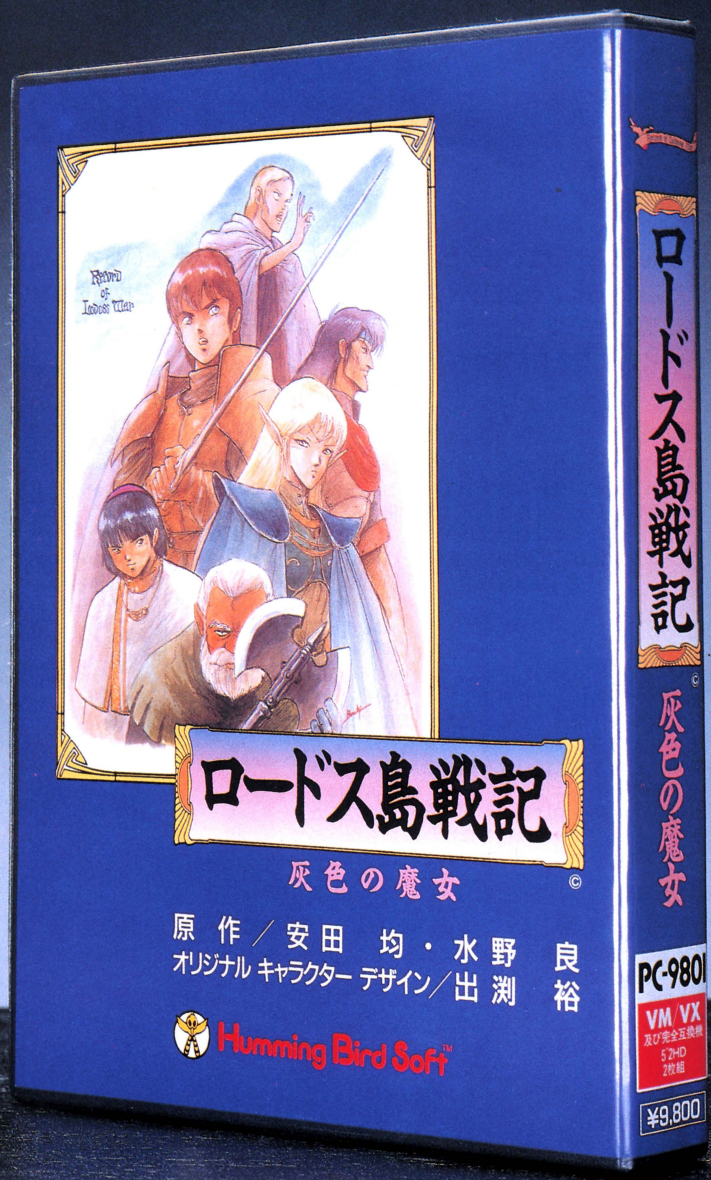
富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211代技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

富士通

©Kadokawashoten/H.YASUDA & GroupSNE

ファンタジーロールプレイングゲーム

ロードス島戦記©
灰色の魔女



大好評
発・売・中

■PC-9801VM/VX 5"・UV/UX/CV 3.5"
2HD 2枚組 定価9,800円

X68000版
開発中
●発売日未定●

バスマウス対応で操作ラクラク！

サウンドボードの調べにゾクゾク！

タクティカルコンバットにはワクワク！

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
ユーザーテレホン/大阪06(315)8255▶

※このゲームは月刊コンプティークに連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。

◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料です。

◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。

ゲームに関するお問い合せは午後1時～6時の間にお電話でどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

TRINITY
STAC
Software Technology & Communication

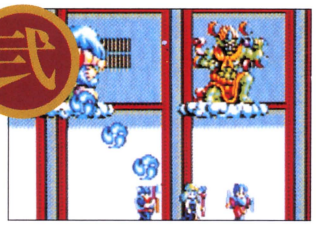
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2

戦闘ソーサリアン

今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望の長編シナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ！さらに、各シナリオに登場する敵キャラは、なんと、これまでのシナリオレベル5と同等という強さ！生半可なパーティーじゃ、新たに用意された“戦闘ソーサリアンのエンディング”を見ることはできないぞ！

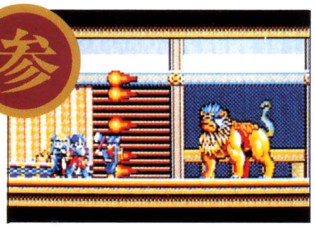
(武田信玄の章)

アシュラ／３つの顔と６本の腕を持つ悪神。アシュラが出てくる部屋では、床と左右の壁から槍が飛んでくる。この槍には猛毒が塗ってあり、ひとつでも当たると致命傷になりかねないので、先にその仕掛けを壊すことが必要だ。アシュラ自体は、25回叩けば、やっつけられる。



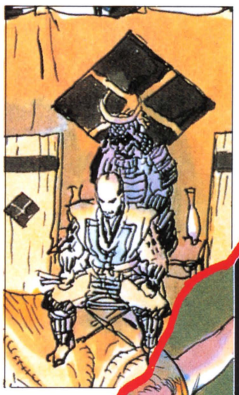
(織田信長の章)

風神・雷神／風を司どる風神と雷を自由に操る雷神は、ふたりで一対となって攻撃を仕掛けてくる。ふたりは円を描くようにまわりながら、交互に、そして素速く向かってくるが、惑わされてはいけない。冷静にその動きを見極め、まずは風神を倒そう。残る雷神は、10回叩けばやっつけることができる。このふたりとは、最低でも３回は戦わなければならないので、１回の対戦でコツをつかんでおこう。



(豊臣秀吉の章)

ぬえ／頭は猿のごとく、胴は狸に似て、尾は蛇、手足は虎という狂暴な妖怪。火の弾を２発吐いたあと、石化弾を１発吐き、飛び回ったのちに、一定時間静止するので、このときをのがさず、突っ込んで攻撃しよう。そして、火の弾を吐き始めたら逃げるのだ。これを繰り返し、100回叩けば、退治することができる。



(真田幸村の章)

天狗／山伏の姿に似て、鼻が高く、翼を持っている。その神通力で空中を自由自在に飛び回るため、剣を当てることは難しい。かといって、もちろん魔法は効かないので、やはりタイミングを合わせて斬りつけるしかない。高空から舞い降りつつ、蹴りを放つ瞬間だけを狙って叩くのが、最良の攻撃方法だが、ヒットポイントは260もあるぞ。

(徳川家康の章)

暗黒神 邪鬼／暗黒神邪鬼という名前からもわかるように、災厄の元凶の神である。現われたり、消えたりしながら、扇子を飛ばして攻撃してくるうえに、この扇子がふたつ以上出ているときは下にはおりてこず、強力な雷を発する。できるだけ早く扇子を叩き落とし、低い位置に現われたところを剣で叩く、という攻撃を心がけよう。20回叩けば、倒すことができるぞ。

	機種	メディア	
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	98F/VM/VX	5.2DD	好評発売中! 3,800円
	98U/UV/UX	3.5"2DD	
	88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	
	X1 turbo	5.2D(2枚組)	
	88VAシリーズ	5.2DD	

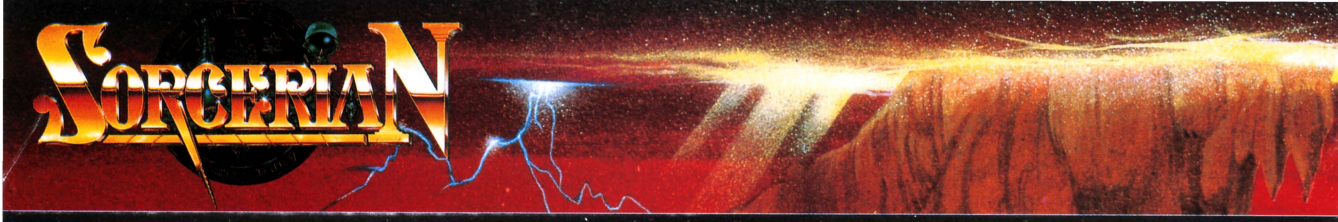
■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
● 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
● 代金引換の場合
電話やFAXや八カキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。



ソーサリアン

RPG 15

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

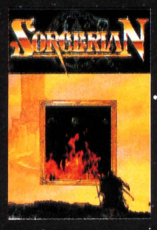
15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

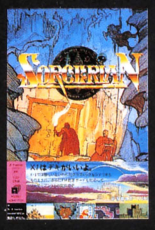
120 60

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	





Sorcerian System

君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM **SCENARIO** Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM **UTILITY** Vol.1 ¥3,800

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセー ジを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom

イースIIはイースの続きです。

イースがなくても
イースIIはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースIIがより楽しめます。

イースがあったからイースIIがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界。（イマージュ）

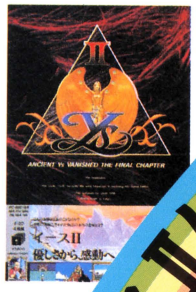
大いなる奇跡の書〝イース〟が呼び覚す壮大な物語。（ストーリー）

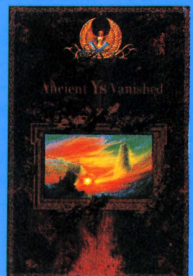
- ●立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- ●多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- ●第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ●ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ●ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





イースII　好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2　各¥7,800

イース　好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2　各¥7,800

Falcom　日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売（送料無料）

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXや八カキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。

スタッフ募集！

プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK！ ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

世界初！ Falcom のレコードレーベル誕生!!

ゲームソフトメーカーから

ファルコムレーベル 12.5 ON SALE 発足記念★特別企画

ファルコム スペシャル・ボックス'89 Falcom SPECIAL BOX '89

ゲームミュージックという新しい音楽のジャンルから、さらに新しい何かを生みだそうとしている！

イメージソング「ザナドゥ」から始まった、キングレコードのファルコム・ゲーム・ミュージックのシリーズは、「ミュージック・フロム・イース」「ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン」など、次々と新鮮な話題をふりまいて、立て続けにヒットを飛ばした。中でも、「ミュージック・フロム・イース2」は、発売と同じに、オリコン初登場26位を記録する爆発的なヒットとなった。そして今回、当然の成り行きというか、待ってましたと言うべきか、ついに"ファルコム・レーベル"が発足した。この「ファルコム・スペシャルBOX'89」は、レーベル発足の記念企画であると共に、"ファルコム・レーベル"作品第1号。ホンキの*長時間8cmCDミニ・アルバム6枚組の限定版だ。フュージョン界の大物D.マシューズを始めとする超豪華な参加スタッフや、ニューヨーク録音、最新音響システムの導入、斬新な企画etc…と、とにかくすべてがスペシャル！ たかが8cmCDなどと侮ってはいられない、ものすごいサウンドがぎっしり。こいつは見逃せない。

※長時間8cmCDミニ・アルバムとは、普通のCDシングルが2曲入りで7分に対して、長いものでその3倍の20分以上の録音が可能です。

FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS

フュージョン界の大御所であり、マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして有名なデビット・マシューズ、プロデュースによるNY直送サウンド。当然、ゲームミュージックと国際的レベルの大物ミュージシャンのジョイントは、世界初の試みである。

★D・マシューズ氏プロフィール
1960年代後半から、NYジャズ～ポップス界で作曲、編曲活動を展開。CTI、S&G、ビリー・ジョエルなど、数々の活動を残している。1984年夏、マンハッタン・ジャズ・クインテット結成の際、プロデューサー、ピアニストとして参加。以来、MJQのリーダー格として、ジャズ・ディスク大賞金賞を始めとする、数々の賞を受賞。その位置を不動のものとした。またその多彩な音楽感覚から、個人としても数多くの音楽参加、アルバム・プロデュースを残している。

★参加アーチスト
Arrenge, Produce and key／D. Matthews（デビット・マシューズ）
Sax.／G. Young（ジョージ・ヤング）
Tp.／L. Soloff（ルー・ソロフ）
Eg.／G.Wadenius（ジョージ・ワデイニアス）
Synth Sounds Progrum／C.Carter（クリフ・カーター）
Engineer／E.Rak（エド・ラック）

★使用機材
Synth and Drums／MACINTOSH Computer（By D.Matthews）
Drums／AKAI S-900, YAMAHA RX-5

★録音スタジオ
Recorded at CLNTON Studios, N.Y653, 10th Ave N.Y N.Y 10036

SORROUND THEATER from YSII

最新システムS・D・A・Sとサラウンドの未体験ファンタジーワールド！

普通サウンドシアターと言うと、ようするに台詞中心のラジオ・ドラマなんだけど今度のものは、サラウンド効果と最新音響システム［S・D・A・S］処理によるSE（特殊効果音）や音楽などで、情景を、いままで経験したこともない程超立体的に表現されます。これは、繊細な音から大迫力の音まで超HI-FIで再現できるデジタル（CD）でなければ実現不可能です。

VOCAL from SORCERIAN

ポップな英詞でピュアなシティ・サウンドに変身した、ソーサリアン・ヴォーカル・ヴァージョン!

★森口博子(VOCAL)プロフィール
1985年、アニメ「機動戦士ガンダム」の主題歌「 水の星へ愛をこめて」でデビュー。以来、歌はもちろん、ドラマ(ＣＸ「曙橋みすずや学園」他)、バラエティ(ＮＴＶ「鶴ちゃんのプッツン5」他)、ラジオのパーソナリティ(FM横浜「OUITY MIDNIGHT CINQ」他)と幅広く活躍。また、1987年には、ロックミュージカル「BAD BOYS BAD GIRLS」に主演するなど、マルチ・アイドルとして注目を集めている。

★フィリップ・H・ローズ(作詞)プロフィール
オフコースやプレッド&バターなどの英詞を数多く手掛けている作詞家。

Arrenge／矢野立美

DISCO Super nonstop Version

ノンストップでビートが駆け抜ける、ハイ・パワー・ディスコ・サウンド!

★作山功二氏プロフィール
1978年、フリーのミュージシャンとして音楽活動を開始。ロック、ジャズ、フュージョン、ポップス、歌謡曲、クラシック、環境音楽と幅広い音楽制作を行う。現在は、テレビＶＰ音楽、ＣＭソングなどの分野で活躍。1987年度クリオ賞(アメリカの広告賞)の食品部門に入賞した実力者でもある。

★参加アーチスト
Arrenge／作山功二
演奏／TOKIO DANCE BEAT BAND

SYMPHONY from XANADU, YS, SORCERIAN

交響曲「イース」(11/5発売)で華麗なシンフォニーの世界を演出した、羽田健太郎氏のフル・オーケストラ第二弾!!

Arrenge／羽田健太郎
演奏／キング・シンフォニック・オーケストラ

★羽田健太郎氏プロフィール
桐朋学園音楽部ピアノ科卒業と同時に、フリーピアニスト、及び作曲家、編曲家として活動開始。1981年の日本アカデミー賞音楽賞優秀賞と、1983年の日本アニメ大賞音楽部門賞受賞で、広くその実力が認められた。最近は、「機甲戦記ドラグナー」などのアニメ音楽を始め、映画音楽(東映系「別れぬ理由」他)、テレビ音楽(ＴＢＳ系「女は一生懸命」、ＡＮＢ系「新選組」他)、交響曲コンサートなどで活躍中。

PLUS MIX from YS, YSII, SORCERIAN, XANADU

パソコンが楽器になった!? ゲーム・サントラに32chメガミックスした、迫力の難波サウンド!

★PLUS MIXとは?
パソコンのオリジナル音源に普通の楽器を重ねていったもの。どういった効果があるかというと、音色・テンポ等がオリジナルのままなので雰囲気やイメージが変わらない。パソコンの限界を超えたことが出来るので、音に厚みや広がりがでて普通の曲として聞くことができる。つまり、パソコンの音をそのまま使うので、本物感を失わず、また、パソコンを楽器のひとつとして扱う試みが面白いのではないでしょうか?

★難波弘之氏プロフィール
1973年より、プロのキーボード・ミュージシャンとして活動する一方、作曲家、編曲家として、数多くの映画音楽やテレビ音楽(ＮＴＶ系「25オたち危ない予感」他)、CMソングなどを担当。また、「飛行船の上のシンセサイザー弾き」を始めとする作品で、ＳＦ作家としても活躍中。最近では、日本ファルコムの一連の「スーパー・アレンジ・バージョン」を手掛け、ファルコム・ファンにもおなじみ。

★S・D・A・S(シンクラビア・デジタル・オーディオ・システム)とは?
S・D・A・Sは、ハリウッドのユニバーサル・スタジオやルーカス・フィルム・スタジオなど、大手映画会社のスタジオが導入している最新の音響システムで、日本では、アニメーション映画「アキラ」で一部使われている程度で、もちろんCDによるこうした試みは世界でも初めてである。
従来、テープを使って行ってきたMA処理をディスクで行うもので、デジタル・オーディオ情報を、画面に合わせて使用でき、7.5KH2～100KH2までのサンプリングレイトの変更が可能なﾄ、マウスによる電子サウンド編集では、オーディオ部分を10万分の1秒まで除去したり、コピーしたり、移動したりすることもできる。これらをスピードもピッチも変えないで変更ができ、編集による音質の低下がないのが最大の特徴である。

豪華特典

★ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ) ★オリジナル・イラスト・カレンダー(6枚組) ★ファルコム・ミュージック楽譜集 ★ファルコム・スタッフ寄せ書き ★特製ステッカー ★特製レーベル ★特製ボックス

■プラス2大特典＝抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」
200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ K13X-23041～6

●発売元
キングレコード株式会社

KONAMI

F-1体感

セットアップもメンテナンスも、全部自分でやるのだ！

本物そっくりのコースを、全16面走りまくる！

3D画面がまるでゲームセンター！

16人のライバルたちとデッドヒート！

ハードなレースの後のうれしいセレモニー！

●画面は開発中のものです。

コナミのMSX2+専用ソフト第1弾

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

©KONAMI 1988

MSX2+専用(RAM64K VRAM128K以上)　3.5"2DD(ディスク2枚組)

♪MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応　6,800円　11月19日発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

もっとリアルに、もっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場！ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!!　モードは全4種類。

MSX2+の魅力を体験しよう！ THE NEW MSX FAIR開催

楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなでででかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25　販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

KONAMI

近未来の衝撃。

ついに登場

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円

PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組)　FM音源対応(ステレオ)　8,800円

11月26日同時発売

© KONAMI 1988

●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

人気爆発のグラディウスシリーズに待望の続編!

ゴーファーの野望 EPISODEII

COMING SOON

MSX対応　2Mビット　SCC搭載　5,800円(予定)　12月下旬発売予定

案内役はご存知、あけみさん&ペンギン君!

© KONAMI 1988 TM

コナミの占いセンセーション

ユニークな占いたちが、楽しいメッセージをお伝えします。

手相占い　西洋占星術　血液型相性占い　おみくじ

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　4,800円　12月3日発売予定

KONAMI GAME COLLECTION

コナミ・ゲームコレクション

懐かしのあのゲームこのゲームがバックに!

Vol.1 アクションシリーズ 時空の旅人　**Vol.2** スポーツシリーズ I

魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録

MSX対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 シューティングシリーズ　**Vol.4** スポーツシリーズ II

ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録

MSX対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

SNATCHER NEWS

1 店頭デモンストレーション展開中!

ただいま、全国的に「SNATCHER」店頭デモンストレーションを展開中!のぞけば、何かいいコトあるかも…お店へ急ごう!!

2 ゲームコレクションを当てよう!

「SNATCHER」を買ったら、パッケージの中に入ってる登録カードを送ろう!抽選で100名にコナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月3日、当日消印有効。

3 サイバーパンク・フェスタ当選者発表!

★A賞・10万円商品券/小寺真宙(京都府) ★B賞・トランシーバー/渡辺ちぎり(大阪府)佐藤和雄(北海道)井元克直(鹿児島県)中山知信(岐阜県)苅田淳(福島県) ★C賞・レーザーガン/相楽弘治(福島県)佐々木武徳(宮城県)大賀英治(島根県)平田敦也(神奈川県)荒木孝太郎(長崎県)松尾正樹(香川県)佐藤昌徳(東京都)桔梗伸一(兵庫県)中島寛明(北海道)野川賢介(千葉県)以上

週刊テレホンサービス実施都市

東京地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	中部地区 愛媛・松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡・天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731	福岡・大牟田:0944-55-4444 鹿児島・志布志:0994-72-0606 秋田:0188-24-7000

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18

札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

The Bard's Tale

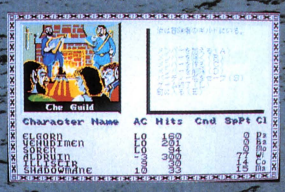
It was still in the times of swords and sorcery and far away was a town were full of life, and spent there days in peace, however one day everything changed and soon was just a dream of the past. That is the day that Monger the wicked wizard appeared.
Monger who suddenly appeared in front of the people, bound the town of Skalabre to the world of winter with his fearfully strong powers, and in order to keep the people from going against him, he sent a monster to the town. The monster attacked the people and animals and the town went wild. Furthermore, even those who had heart pianted in them by Monger roughened up the town. The people with good sense, repeatedly tried to defeat Monger, however none of the brave man who adventured out ever came back. And finally the duty came to one young man. This young man is you.

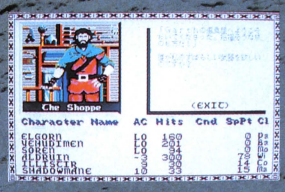
11月発売予定！
待望のPC-8801版、いよいよ発売！

バーズテイル攻略の道は長く険しい。そのためにます、サポートしてくれる最強メンバーを編成しなければならない。7種族、10クラスとバラエティーに富んだ仲間の中から選抜することが課せられた第一の仕事となる。しかしダンジョン内では色々なワナや仕かけが君達の行く手をさえぎる。いくらマップを把握しても謎を解き明かさない限り、次のダンジョンに進むことすらできない。そのためには君に与えられた85種の魔法を、自在に駆使しなければならない。しかも何でも使えばいいってものではないらしいところが、アメリカを代表するRPGたる所以なのだ。加えて、戦闘モードに登場するキャラクターは全てリアルに動く。アメリカ全土を震撼させた、期待のRPG、次はいよいよPC-8801で発売だ！

絶賛発売中 9,800円

PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)VF、F(5"2DD)U、UV(3.5"2DD)





Ferrari and the Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Societa Per Azione Esercizio Fabbriche Automobile Corse. Used by permission

逞しき跳ね馬の疾駆を見たか

Ferrari®

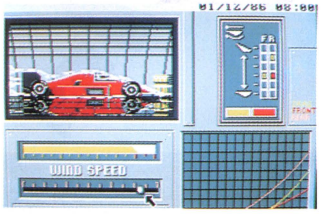
フェラーリ・フォーミュラー・ワン

FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION

PC-9801対応 11月19日発売予定
X-68000対応 '89/2月発売予定

F1GP。その決勝レースのスターティンググリッドに並ぶマシンは、最大26台。これはF1ドライバーが、世界中に26人しかいないことを意味する。そのF1GPにフェラーリのドライバーとして参加してしまおうという、本格的SLGがこの「フェラーリ・F1」なのだ！ドライビンググームとしての面白さはもちろん、マシンの調整や遠征まで、F1ドライバーの行動を完全にシミュレーションさせてくれる。1000分の1秒を競う極限の世界に、一度エントリーしてみないか！

雑誌広告及びカタログ等で、対応機種PC-9801M(5"2HD)と表記いたしましたが、対応いたしません。深くお詫びいたします。



ELECTRONIC ARTS®

エレクトロニック・アーツ株式会社
〒106 東京都港区東麻布1-10-12 カメダビル6F
カストマーズサービス専用電話03(505)3130
お問い合せ時間9:30～12:00 1:00～5:00土日祭休

CROSS MEDIA SOFT

あんまりリアルでカントク困る
野球ゲームソフトの大本命

やじうまペナントレース 1988

「文句言うなら、やってみろ!!」

これが本命やじうまペナントレース。

監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

——というわけで、日頃、監督の采配や選手のプレイぶりに不満のある方、檄を飛ばしたい方、この野球ゲームソフトなら大満足。意中の球団の「入団テスト」からはじまる選手プレイ。選手交代からサインプレイなどまでこなす監督プレイ。ひとり2役でペナントレースを勝ち抜け！なんと'88年プロ野球詳細データを完全シミュレートした、ウルトラリアルな『やじうまペナントレース』鮮烈デビュー。

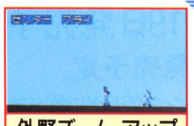
入団発表

練習モード〈実技〉

練習モード〈体力〉

練習モード〈走力〉

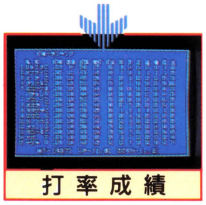
内野ズーム・アップ



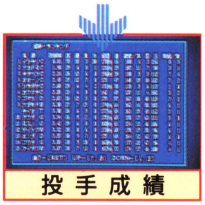
外野ズーム・アップ

試合〈エアドーム〉

チーム成績



打率成績



投手成績

絶賛発売中!!
〈PC-9801シリーズ移植中〉

- PC-88VA
- PC-8801FH/MH/FA/MA
- PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR

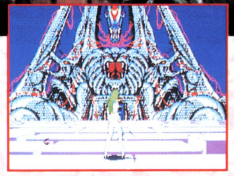
ディスク3枚組
㊨2ドライブ
¥7,800

CROSS MEDIA SOFT

Alnatia

アランティア

ゲームがアニメを超えた?!



▶PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の３Ｄシューティング・ゲーム。
▶華麗な全10ステージで展開される 300 パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。
▶毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。
▶ＦＭ音源対応のオリジナルＢＧＭ10曲収録。

キャンペーン実施 特製ポロシャツを抽選でプレゼント／〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

★初回特典：オリジナル・ステッカー付!!

11月21日発売予定 ¥8,800〈ディスク3枚組〉

●PC-9801VM21/41/UX/UV/UV2/UV11
（要640Kメモリー、FM音源対応）

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

CROSS MEDIA SOFT

スター★メイキング★ストーリー

ディレクター物語

芸能界へようこそ!!

★発売以来、これは面白いと大好評の音楽業界ロール・プレイング・ゲームだ。

★華々しいスポットライトを浴びて活躍するアイドル誕生の陰に秘められたディレクターの生態、笑いと涙なしでは語れない物語を赤裸々にえぐり出したレコード会社ならではの好企画と自画自賛。

★見事デビュー曲を第1位にして大成功を収めるか、力及ばずストリッパーにしてしまうか、風俗産業で働くようになるか、用意された結末は30パターン以上。(全部を見られた人は偉い!)

★40以上の業界マップと軽妙なメッセージ、"中野カンフー氏"の楽しいグラフィックによる抱腹絶倒をお約束します。

急ぐときは地下鉄を使ってプロモーション。

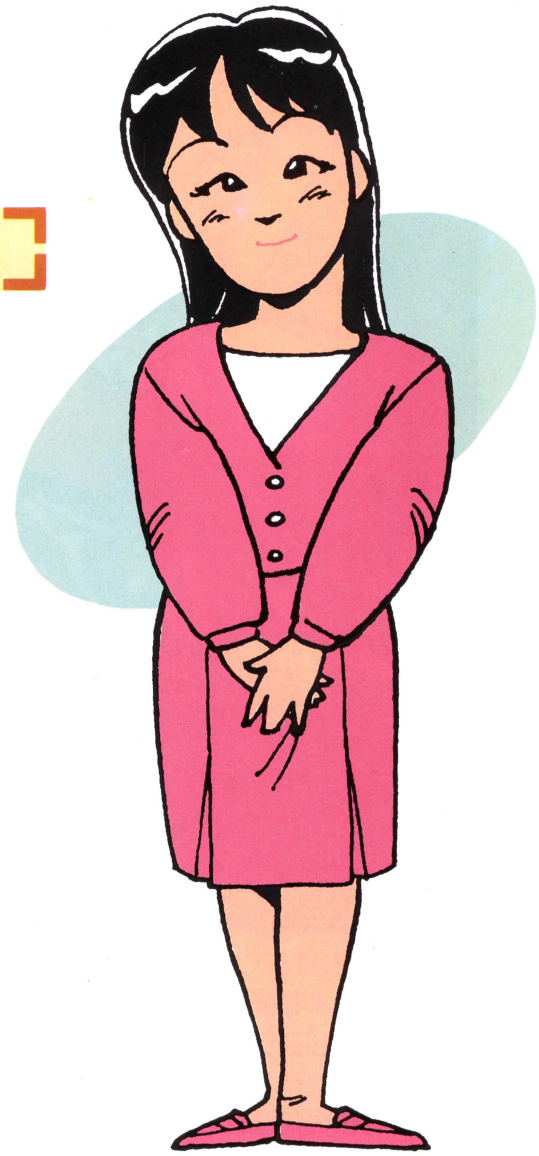
ブティックで衣裳を選ぶ。

アイドルのタイプは慎重に。

テレビドラマの収録風景だ。

サイン会会場はパニック。

映画会社は景気が悪い!?



▼絶賛発売中!!

●PC-9801F以降(RAM256K以上) ●PC-8801mkⅡSR以降	すべて ¥7,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱(通信販売係)

資料請求券
コンプティーク 88-12

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

これが、RPGのモンスター。

ポプコムが総力を結集して製作。
けたはずれのスケールでぐいぐい迫るRPG「サバッシュ」。
この楽しさは、もう何も追いつけない。

魔王ダルグに襲われたトマの村。たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。遊神ブートスの助けを借りて旅立ったマーディと4人の仲間たち。剣のプロフェッショナル、カーラマン、巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、そして魔法使いの娘サージ。対するダルグは5万をこえる軍勢で、マーディを迎え撃つ。マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ。いま、サバッシュ（戦い）の旅が始まる！

RPGファンから話題集中!!
好評発売中

ZAVAS
サバッシュ

RPGにくわしいポプコムだから、ここまでできた。

●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。（何と15,000画面を超える広さ）●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。●奇想天外！いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

5インチ2D3枚組
PC-8801SRシリーズ対応
定価7,800円

「サバッシュ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で！

お申し込み方法

官製ハガキに商品名「サバッシュ」と数量、合計金額などの必要事項をご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印もお願いします。

商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。

右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。

●官製ハガキ記入事項

●商品名
●数量
●合計金額
住所・〒　（TEL）
氏名・年齢
生年月日　印
保護者
ご署名　印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円

〒101□□
千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
ポプコム
ソフト通販係

■交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F TEL.03-294-2450
小学館

創立5周年記念

CD & DISK
▶このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです。

今月発売予定
PC-9801シリーズ
(RAM384kb必要)
(5"2DD・3枚組)(5"2HD・2枚組)
(3.5"2HD・2枚組)
¥9,800

X68000
(5"2HD・3枚組)
¥9,800

来春発売予定

3D

敵との距離感を表現。なんと、遠くの敵が見えるのだ。

時折現れる木のすきまが向こうのマップや敵の位置を知らしめる。

X68000 開発中の画面

戦闘モード

キャラクターの位置関係を表現。弓矢や魔法の効用範囲で味方が巻添えを喰うこともある。

レベルアップ

職業性を排除。すべての武器、魔法、能力それぞれにレベルが存在するので、キャラクターの個性はプレイヤーが創るもの。

キャラクターデザイン &アニメーション指導

アニメ界の巨匠
〝越智一裕〟
ゴッドマーズ、北斗の拳等の作画監督

DEATH デス・ブリンガー

16bitの極限、真RPGここに完結!

ファンタジー
物語は
リアリティー
ひとつの現実となる

BRINGER

「もっと主人公になりきりたい」「より臨場感あふれる世界にのめりこみたい」RPGファンなら誰もがそう願うであろう。その想いを満たす新作がついにここに登場する。プレイヤーの自由度を多様化させ、物語の世界があたかも現実の世界であるかのように展開していく。デス・ブリンガーは、貴方のもう一つの人生となるであろう。

※初期のPC-9801及びPC-9801Uでは動作しません。※2ドライブ専用。※付記のない画面写真はPC-9801版(開発中)によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

5周年記念キャンペーンクイズ

なんと、あのX68000が当るぞ!!

日本テレネットも10月27日をもって創立5周年となります。懐かしのアメリカン・トラックから新作DEATH-BRINGER/XZRIIまで、応援してくれてどうもありがとう! 謝の意をこめて、抽選により豪華プレゼントを実施いたします。皆さんどしどしご応募下さい。

金賞 ■X68000 1名様
(本体+専用モニター)

作品■CDシングル付き決定!

12月発売予定

XZRII

エグザイル

完結編 歴史の全貌が今、あばかれる。

二大国支配終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者。全世界の金融資本を牛耳り、国際政治を一手に掌握する巨大な何者かが、幾千年をかけ、最後の構築物を完成しようとしている。一方、アサシンの首領となったサドラーは、テンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインとの解逅のあと、抗いえぬ歴史のうねりに飲みこまれていく。果たして、サドラーを待ち受ける巨大な歴史の命運は!?

RPGシーン。ソロモンの神殿。

エルサレムの十字軍。

平安期に表われたサドラー。
●好評のビジュアルシーンはディスク1枚ぎっしり圧縮。

▌操作性アップ!!
●店への出入りはスムーズに。もう誰も何もジャマしません。買物も一度にできるようになりました。
●超高速スクロールを実現、重ね合わせ採用により、より軽快なアクションが楽しめます。

▌ディスク一枚プラス!!
●より広大な世界を描くため、マップをはじめとするデータ量アップ。しかも、ディスクアクセスは大幅に減少。

▌イベント多発!衝撃の全6面!!
●より緻密なシナリオの連続が、確実にあなたを衝撃の最終面へ導きます。

▌グラフィック、アップ!!
●チップ・データ量アップにより、より変化に富んだ世界が可能と成りました。またアクションシーンは、アングルを変え、より立体的に。

▌ボス・キャラ、アップ!!
●各ボスごとにルーチン対応。多彩な攻撃法を生みだします。

▌ドラッグ、アップ!!
●ドラッグはよりパワーアップ!過激な破壊力が敵キャラをブチ抜き、変幻自在の魔術的効果がより戦闘を有利にします。

▌マギック、アップ!!
●武器は剣だけではない。前作とは全く違った、より戦略的なマギックが確実に敵をヒット。

▌キャラクター、アップ!!
●前作でおなじみのアサシンのメンバーに加え、テンプル騎士団長ユーク、カタリ派吟遊詩人リュテル、真言系立川流の仁寛などより多彩なキャラクターが登場、重要なアドバイザーとなり、あなたをゲームクリアへ導きます。

■PC-8801mkIISR～VA(5"2D・4枚組)
■PC-9801シリーズ(5"2HD・2枚組)
(5"2DD・3枚組)(3.5"2DD・3枚組)
■MSX2(3.5"2DD・2枚組) ¥8,800

※初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用(MSX2は除く)※付記のない画面写真はPC-8801mkIISR(開発中)によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)
※当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

銀賞
■CDラジカセ
20名様

銅賞
■ターミネーター 300名様
(電子音発生機ライト付き)

<問題>
日本テレネットが創立5周年を記念して年末に発売する2大タイトル名は? 下の□の中に当てはまるアルファベットをお答え下さい。

① DEA□H-BRINGER

② X□RII

<解答方法>
官製葉書に、住所・氏名・年齢・電話番号・①②の答え、をお書きになって日本テレネットまでお送り下さい。(住所・氏名には必ず"フリガナ"をお願いいたします)

注:葉書はお1人様1枚限り有効です。

解答 ① ②
住所 〒
氏名
年齢
電話番号
お手持ちの機種

<受け付け期間>
11月1日～12月31日
(消印有効)

<発表>
銀賞までの当選者は2月売りの雑誌広告に掲載いたします。銅賞当選者は賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。

協賛:シャープ株式会社

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.:03-268-1159
●ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンプティーク ①

皆様の圧倒的指示にお応えして，ラスト・ハルマゲドン・ワールド，続々登場.!!

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン番外編

PC8801SR以降シリーズ
PC9801，MSX2
'88年年末発売予定!!

これは凄い。番外編という名前にかかわらず，何と，この作品はラスト・ハルマゲドンの続編であり，なおかつ，次回作「抜忍伝説Ⅱ」の壮大なる序章にもなっているのです。しかも全編を通じてギャグの応酬。今まで，こんなゲームは絶対になかった!! ブレイングレイおすすめの超必見ソフトだぜ。もちろん一般のショップで全国販売だから，お楽しみにね。

PC88以降各機種順次発売予定!

エイリアン図鑑

1,000円~2,000円　**11月11日発売**

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場です。ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン全150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編のセーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。11月11日，通信販売開始だから，今から申し込もう。誰でも買えますので，ご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※なお，MSX2にはコピーユーティリティがついておりません。御了承下さい。
※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金（会員の方は会員No.と1,000円）を添えて，現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集（正社員）

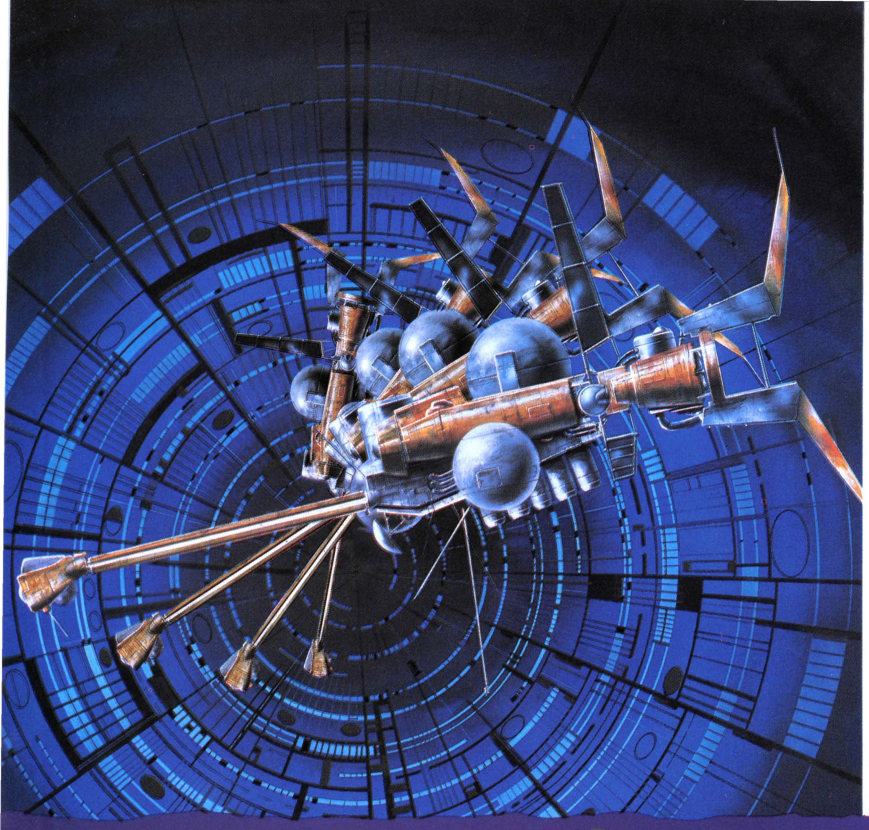
〈おもしろゲームの企画がメジロオシ！あなたのパワーを求めます。〉
■資格：18才~28才 学歴不問 ■職種：プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務 ■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）
電話連絡の上履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。
TEL.03(264)3039 担当／人事

MSXマークはアスキーの商標です

●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

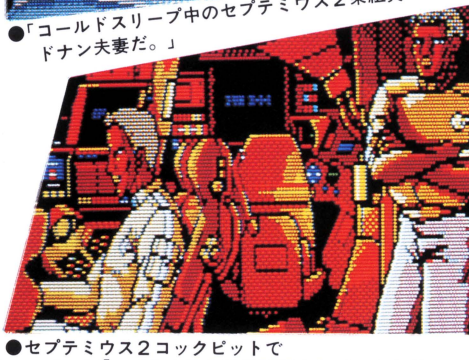
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel.03-264-3039



◉宇宙編

●「コールドスリープ中のセプテミウス2乗組員
ドナン夫妻だ。」



●セプテミウス2コックピットで
ロバート:「マイケルは今船外調査をしているんだ。」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

地上で、遥
COUNT DOWN

A.V.G.ファンの夢をのせて "サイオブレード" いよいよ登場!!

◉地上編

●「やった!! サウスハチェット島に侵入成功。」

●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ
博士の監禁場所はつかめたか。」

発売機種・価格/各 ¥8,800

- ●PC-8801mkⅡSR以上(2ドライブ専用)5″2D・5枚組▶11/19発売!!
- ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5″2D・5枚組▶12/3発売!!
- ●MSX2(RAM64K以上/VRAM128K以上)3.5″2DD・3枚組▶12/17発売予定!
- ●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5″2D・5枚組▶12/17発売予定!
- ●PC-9801VM/VX,PC-286V…5″2HD・2枚組
- ●PC-9801UV/UX,PC-286U…3.5″2HD・2枚組

※MSXマークはアスキーの商標です。

謎のメロディーモジュールが付いている!

T&E特製ディスケットケース付!!

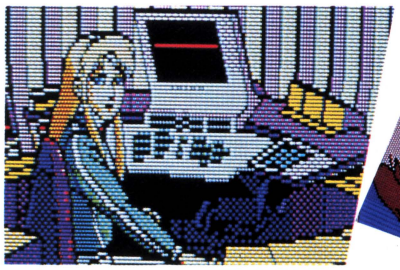
サイオブレードグッズ 通信販売実施中!

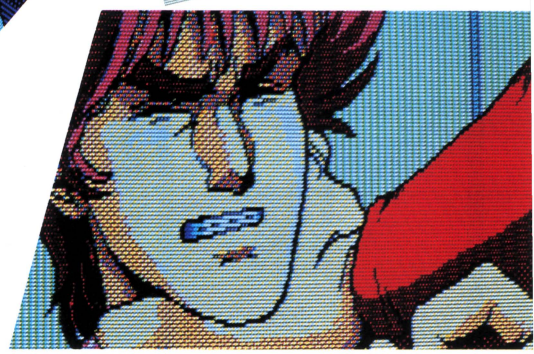
●Tシャツ(M・L) ¥1,700 (送料¥300)
●サイオボール ¥500 (送料¥300)
●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200 (送料¥300)

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる。





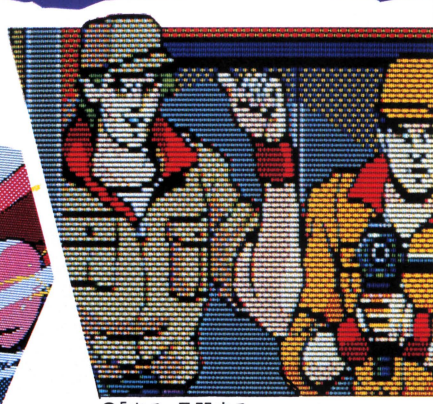
●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し!

か宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

START !!!!!!!!!! 太陽系消滅まであとわずか。

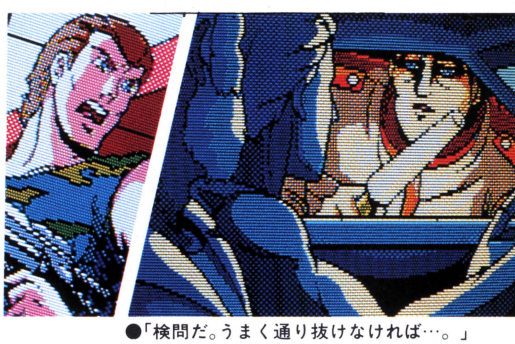
SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2 :🄼MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V :サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo :FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは🄼FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



●「出ろ、尋問する。」

●「しまった!みつかってしまった!!」



●「検問だ。うまく通り抜けなければ…。」

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 コンプ12月号

爆烈！MSX2+ハリケー

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトもガンガン出る！

ミステリーAVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は？

●リバーヒルソフト
12月発売予定
¥9,800
2+用ディスク付／自然画で2+対応
MSX2
©リバーヒルソフト (3.5"2DD)

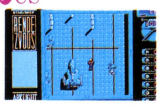
ラストハルマゲドン

主役はモンスター
地球征服をねらうエイリアンとの壮絶な戦いが始まる。本格RPGのタイコ味！

●ブレイングレイ
¥7,800　発売中
MSX2 (3.5"2DD)
©BRAIN GRAY

●スキャップトラスト

STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー

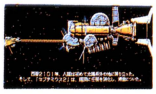


女性乗組員しかいない謎の宇宙船、何のためにキミを誘い込むのか。

MSX2 (3.5"2DD)
¥7,800　発売中
縦横スクロールと自然画で2+対応
© SCAP TRUST　©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE

●T&Eソフト
12月発売予定
¥8,800



全編アニメーション
A.V.G.　ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音

MSX2 (3.5"2DD)
©T&E SOFT
自然画で2+対応

NYANCLE
激走　ニャンクル

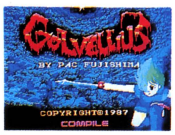
かわいい ファミクル 一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース

●パナソフトセンター
¥6,800　発売中
自然画で2+対応　MSX2 (3.5"2DD)
©Panasoft/BIT²

原作とアニメ版をミックスアレンジ。ゴキゲンなヒット曲をB.G.Mに素敵なアドベンチャーゲーム。

●マイクロキャビン
¥7,800
12月発売予定
MSX2 (3.5"2DD)
©まつもと泉　集英社・日本テレビ・東宝

真・魔王ゴルベリアス



変幻3画面方式。スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ。

●コンパイル
MSX　MSX2 (3.5"2DD)
縦横スクロールと自然画で2+対応
年末発売予定
¥7,800
©COMPILE

Master of Monsters
マスターオブモンスターズ

8ビット機最強のアルゴリズム／ファンタジーウォーゲーム

●システムソフト
MSX2 (3.5"2DD)
12月発売予定　価格未定
自然画で2+対応
©SYSTEM SOFT

片山まさゆきのギャグマンガ原作の爆笑ギャグ麻雀

●ゲームアーツ
¥6,800　発売中
MSX　MSX2 (2MROM)
©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン
©1987 GAME ARTS　YELLOW HORN

やるから2プラス!!

MSX2+　3.5"2DD 2枚組
11月19日発売　¥6,800
発売元　コナミ㈱　SWI-M007
販売元　松下電器産業㈱パナソフトセンター
©KONAMI

2+専用

超ヒット作「F1スピリット」がMSX2+の参場で、極限の体感をプラスして甦る！
コーナリングのとき、画面が横スクロールし、背景がブッ飛んでゆく超迫力！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲームセンターさながらのバトルを展開できるぞ！
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

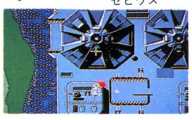
ワープロソフト、FM音源搭載の
MSX2+マシン

A1WX

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

ン上陸!!

ゼビウス



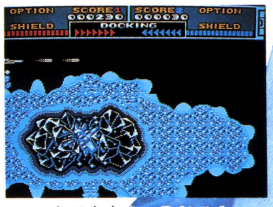
アーケードで一世を風びしたあの興奮がよみがえる！新MISSIONの追加で2倍のおもしろさ。

¥6,800　12月発売予定

●ナムコ

MSX2 ♪(2MROM)

©NAMUKO



これでも中キャラだぜ！

シンセサウルス

君も今日から作曲家
FMサウンドでノリまくれ！
発売中

●Bit² ¥6,800

MSX MSX2 (ROM)

©BIT²

FM Pana Amusement Cartridge　¥7,800

MSX-MUSIC対応！カートも楽しいぜ！

2+専用

レイドックシリーズ遂に完結！

MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。縦、横、斜めぐるんぐるんスクロールでエキサイト。12画面の超巨大母艦に驚がく。最大最後の戦いが始まる！

MSX2+ ♪　3.5 2DD 2枚組
11月19日発売　¥6,800
SW-M006

発売元　㈱ティーアンドイーソフト
販売元　松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT / MATSUSHITA

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

Moji Moji体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び
ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。
2プラスの本格派ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK 2 やF1 SPIRIT 3D SPECIALの
2プラス専用ゲームは、もちろん
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応
ゲームも超新作約20タイトル体験できる。

超自然画体験コーナー

NEW!! 19,286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGをMSX2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

ゲーム大会

MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使ってのゲーム大会！予戦を勝ち抜いて決勝ステージへ進め!!
LAYDOCK 2 / F1 SPIRIT 3D SPECIAL

集れ！会場はここだ！

THE NEW MSX FAIR
君は、MSXの進化についてこれるか？

THE NEW MSXフェア開催
ソフトハウスの有名人ぞくぞく大集合!!

生フロッピーを持って参加しよう！

プレゼントも満載！

参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌！抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ！

占いの部屋

コナミの占いセンセーション
なんと凄い占いソフトの登場だ〜ぁ！
この部屋へ入った瞬間から、
君の未来が見えてしまうかも！
※占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK

おもしろデジタイズコーナー

フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒のひとコマを超自然画19,286色にデジタイズしてもらえるぞ〜！
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。

ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやクイズなど盛りだくさんのメニューで、一日中楽しいステージを繰り広げるぜ！君も参加しようネ

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベント・スタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器　YES	11月20日(日)	10:30〜17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ　アルタ	12月11日(日)	11:00〜18:00	☎ 03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00〜17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC　エキスタ	12月25日(日)	10:00〜17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00〜17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月 4日(日)	10:00〜17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00〜17:00	☎092-781-7131

〈主催〉 T&E /コナミ/Panasonic

〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクトソフト、パナソフトセンター、BIT²、ヒクター音楽産業、フレインクレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト
(アイウエオ順)　MSXマガジン、MSX FAN

なんと3.5FDが付いて3,000えん

A1WX専用（ワープロ編）VHS〈45分〉

オペレーション ビデオ マニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる！

オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷などの豊富な実例をもとに徹底解説。

★君のカードが、ポップになる！

付属の3.5"FDには、クリスマスカードや年賀状(89'版)、暑中見舞用のグラフィックデータ満載！このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる。

〈発売元〉 ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482－22－8173

MSX は、アスキーの商標です。

プロ野球ファミリースタジアム

ペナントレース版

11月下旬発売予定

PC-88VA専用
5"-2HD 2枚組
2ドライブ専用
定価6,800円

ファミコン版とどこが違うのか？

- しのすかを首位打者にしたいよぅ　と思っていた人へ
打率とホームラン数をそれぞれ独立した特性値にすることにより，打者をホームラン打者，中距離打者，巧打者，ハイパー打者の4タイプに分けました．

同時発売!!
デュアル　ジョイポート 定価3,800円

Copyright ©株式会社ナムコ

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派

MSX2, MSX 両専用
MSX2 RAM64K·VRAM128K以上
MSX RAM16K以上
2メガROM

11月11日㈮発売
定価6,800円

- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様．
1 持杉　ドラ夫　2 律見江　ミエ　3 中島　ハコ　4 謎のじいさん　5 北家　拳士郎　6 タコ宮内　7 ゴッドハンド氏　8 店野　真澄太　9 オクトパシーふみ　10 貧乏おやじ　11 迷彩レディー　12 クリスチーネ・M．の12人を用意．
- MSX2用，MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります．さらに，MSX2の場合には，どちらの表示でもゲームをすることができます．
- P64からなる豪華マニュアル
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました．イラスト満載で，単なる麻雀入門とは一味ちがいます．
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)，初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード付．
- ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます．
- FM PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます．

●MSX2の画面です

●MSXの画面です

Copyright ©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright ©1987，1988 GAME ARTS/YELLOW HORN　※MSXマークはアスキーの商標です

ゲームアーツの新作をプレイしよう！！
NECパソコンフェア'88　名古屋
日時：12月9日（金），10日（土）
AM10：00～ PM5：00
場所：名古屋市中小企業振興会館（吹上ホール）
入場無料

REAL BATTLE ACTION GAME

ヴェイグス

VEIGUES

TACTICAL GLADIATOR

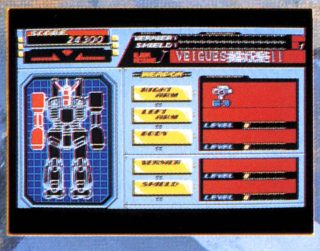
11月下旬発売予定

PC-88SR以上・VA対応

2ドライブ専用・FM音源対応

4枚組・定価7,800円

MA2/FE対応



- 完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景．
- 地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面．
- 固有処理プログラムを使った，より個性的な敵キャラクタ群．
- 30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現．
- ダメージにあわせて腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写．
- ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ．
- 15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出．
- ジョイスティック対応の簡単操作．

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています．著作権者に無断でプログラム，もしくはマニュアルの一部又は全部を複製，転載，貸与することは法律で禁じられています．

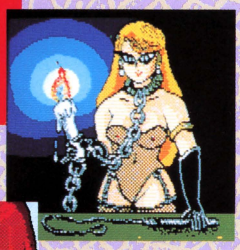
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

NATSUME

日本男児のハート、ちょうだいします。

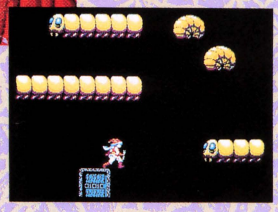
アクションRPG。
めちゃめちゃキュートなちっちゃな
魔女のハラハラドキドキ、ちょっとHな
戦闘旅行！

うわー、ソクソクするよな▶
武器ショップのお姉さま!!



◀さて、仲良し2人は何をしてかす!?

横スクロールのアクション▶
は本格的!



魔浄理子

まじょりこ

淫靡界

インビゾーン

魔女の世界の大親友サワンサを救え！
早くしないとイヤラシーザーに恥しい
仕打ちをされちゃう!!

私、中ボス。その名は、ジャンボダルク。とあるステージで、あなたを、お待ちしてます。

12月発売予定！

PC-8801SR～対応

予定価格 ¥8,800

※画面は開発中のものです。

作：槙村ただし　©1988ナツメ　©1988ダイナミック企画/槙村ただし

NATSUME NEW GAMES INFORMATION

LOOK!

COMING SOON!!

三つ目がとおる

写楽保介の大冒険活劇也

十二月発売

ある日、突如として消えた少女、ワトさん。謎と行方を追って三つ目こと写楽君は世界中を飛び歩くが……。三つ目族残党写楽保介のアクションアドベンチャーだ！手塚治虫の原作をもとにくり広げる元気なゲームです！

MSX1 MSX2 対応(カセット)

予定価格 ¥7,800

©1988ナツメ/1974手塚プロ

巨篇R・P・Gの登場！

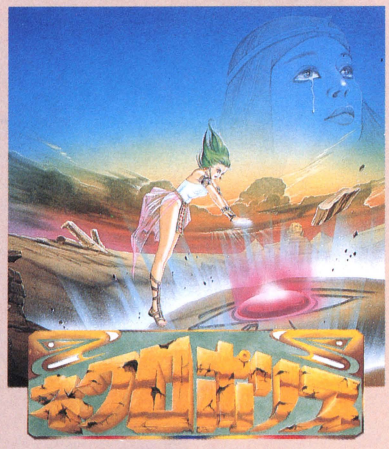
キューティーハニー

如月博士が、すべてをかけて創りあげた美しいアンドロイド、そして空中元素固定装置。この2つの物体が出逢う時、「キューティーハニー」が誕生する。そして強敵パンサークローの魔の手が今、忍びよる。

PC-8801SR以降5D

予定価格 ¥8,800

©1988ナツメ/ダイナミックプロ



埋葬都市

発売中！

美しい神殿はもう歩いてみましたか。古代エジプトの壮麗な神殿は、ただ美しいだけでなく、哀しみと恐怖に包まれている。邪神セトにより、力を奪われた神や、行手をはばもうとするモンスターが、密室に潜んでいる。しかし、恐れずに扉を開かなければ、物語は始まらない。

PC-8801SR以降
5"2D 3枚組 サウンドボードII対応

¥7,800

©1988 NATSUME

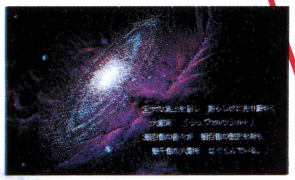
聞いてトクする
ナツメの新作情報

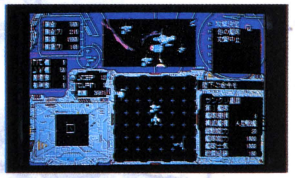
11月のパートナー、
岩間梨絵子です！

☎03-207-7500

※通信販売ご希望の方は商品名を記入の上、現金書留でお申し込み下さい。

NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987
ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251





ギョーカイの内幕を覗く、NEWミステリー

原宿AFTER DARK

経験しなければわからない
ミステリーがあります。
アドベンチャータイプ
捜査シミュレーション
新発想で、新登場！

■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
(PC-9801、PC-9801Eでは作動しません)
バスマウス・FM音源対応
定価9,800円

■PC-8801 V2mode専用5″2D
バスマウス対応　定価8,800円

■MSX2 3.5″2DD
近日発売　定価8,800円

■X1turbo 5″2D専用
ソフトベンダー武尊にて発売予定
武尊価格6,500円

宇宙が理性を

挑発

する。

SCENARIO
SIMULATION
GAME
シナリオ
シミュレーション
ゲーム

狂嵐の銀河

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ストーリー性を持ったドラマチックなゲーム展開!
アニメーションによる迫力の戦闘シーン!
戦略級シミュレーション・ゲームとしての高い完成度!

思いがけない展開が、シミュレーション・ゲームをドラマにした! ゲームを進めていくにしたがい次々に新たな目的が現れ、
知らず知らずゲーム・シナリオに引き込まれていく。これがシナリオ・シミュレーション・ゲーム。
星暦3960年、「サンクリ星国」国王暗殺の報は一夜にしてジロ星団を駆け抜けた。そしてその直後「惑星ウーリィ」で反乱の狼煙が上がる……。
ハードなSF世界の裏にひそむ巨大な意志の力。はたして、それは運命なのか、仕掛けられた偶然なのか、はたまた神か。
KOGADOの提案するニュー・タイプ・シミュレーション・ゲーム、ここに完成!

■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD バスマウス・FM音源対応 定価12,800円11月下旬発売●本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが2台必要です。●メモリーは384KB以上必要です。●400ライン・カラーモニターが必要です。●PC-9801Eでは第一水準漢字ROMが必要です。●PC-9801、PC-9801Uでは作動しません。■PC-8801 V2mode専用5″2D 12月初旬発売予定■ MSX2 3.5″2DD 1月発売予定

㈱工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO
Software Products

妖 華 暗 黒 変

「翼龍の書」を開く瞬間(とき)、
キミは英雄(ヒーロー)となり、
伝説(ドラマ)がはじまる。

■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
■PC-8801 V2mode専用5″2D
■X1turbo 5″2D専用
■ MSX2 3.5″2DD 各定価7,800円
■ MSX2 MEGA 2メガ
12月初旬発売予定 定価7,800円

MSX はアスキーの商標です。
MEGA メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

資料請求券 コンプ12

DATAM
DATA MUSIC

こんなドラスレが聴きたかった!!

11月25日発売

THE LEGEND OF DRAGONSLAYERS
ドラゴンスレイヤー伝説

「ドラゴンスレイヤー」「ザナドゥ」「ザナドゥシナリオⅡ」「ロマンシア」「ドラゴンスレイヤーⅣ」「ソーサリアン」「ソーサンアン追加シナリオVol.1」の音楽が、映像感覚溢れる壮大な組曲として蘇える！ファン必聴の一枚、堂々の完成！

収録内容

1. グランドプロローグ～勇者たち～
   —ソーサリアン・ザナドゥシナリオⅡ—
2. はるかなる桃源郷
   —ザナドゥ—
3. ある王子の冒険譚
   —ロマンシア—
4. 家族の絆
   —ドラゴンスレイヤーⅣ—
5. 神々の祝福とともに
   —ソーサリアン—
6. グランドプロローグ
   —ソーサリアン追加シナリオVol.1—
7. 終りなき冒険の日々～伝説の始まり～
   —ソーサリアン—

予約特典

ドラゴンスレイヤー
スペシャル・ロゴ・ステッカー

CD:¥3,200 H32X-20012
MT:¥2,800 X28X-1011
・CD、ミュージックテープのみ発売

速報

データムシリーズ第5弾!!
「J・Bハロルドシリーズ」(題未定)
12月21日発売決定!!

好評発売中!!

ソーサリアン全曲集
CD ¥3,000 H30X-20006
MT ¥2,500 X25X-1006

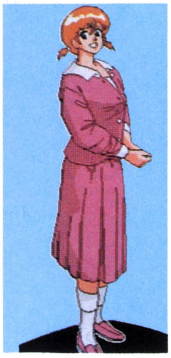
DECO HISTORY
CD ¥2,500 H25X-2008
LP ¥2,800 R28X-1008
MT ¥2,200 X22X-1008

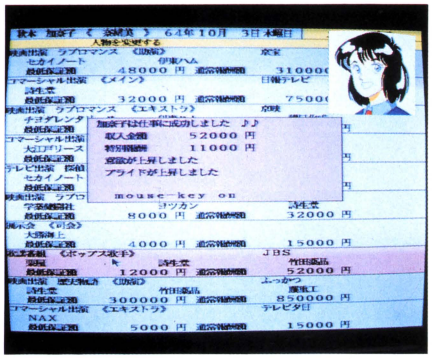
ラストハルマゲドン全曲集
CD ¥3,000 H30X-20010
MT ¥2,500 X25X-1010

POLYSTAR
CO.LTD.

1988、TOKYO
熱い夢を胸に抱いた男が
たたずんでいた……

近日発売





芸能プロ・経営シミュレーション

PRODUCTION MANAGER

君は資本金700万円の芸能プロダクション経営者だ。いちから始めて、一流のプロダクションにしなければならない。オーディション、レッスン、キャンペーン、政治家顔負けの根回しの数々…。目指せメジャー！

しかし、そう うまくいかないのが現実だ。ダダをこねてレッスンしない奴、プライドが高くて仕事を選ぶ奴、すぐメゲて辞めちゃう奴…。はたして自社企画ができるような大プロダクションになれるだろうか？

マルチ・エンディングの真面目な芸能プロダクション経営シミュレーション・ゲーム!!

■PC-9801 VM/VX/RA　5"2HD
■PC-9801 UV/UX　3.5"2HD
■X68000　5"2HD

作/佐藤敏孝
予価(各)9,800円

フライト・シミュレータ

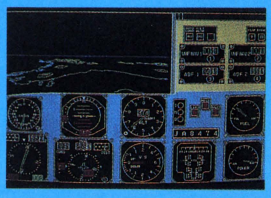
日本縦断セスナ・フライト

作/Eagle Papa

オーバーレイ・シート、無線標識マップ付!!
FM音源対応　要MS-DOS 384KB以上

■PC-9801 M/VM/VX　5"2HD
■PC-9801 F/VF　5"2DD
■PC-9801 UV/UX　3.5"2HD

(各)定価9,800円　2枚組



日本全国の主要30ヶ所の空港（＋1訓練飛行場）、
148ヶ所の無線標識、無数の地形など、膨大なデータをインプット
コックピットの計器類を忠実に再現、
有視界飛行、無線標識を使った計器飛行が可能！
搭乗機は双発ジェット機「セスナ500サイテーション」と
単発レシプロ機「セスナ172スカイホーク」が選択可能！

COMPAC INC.　株式会社コムパック　☎(03)375-3401(代)　〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1　ぜんらくビル

●PC-9801シリーズ　●PC-8801mkIISR以降対応　●X1/turboシリーズ　●FM-7/NEW7シリーズ　●FM77/AVシリーズ

11月11日 新発売!!

X68000シリーズ・MSX2は12/2発売!!

恐怖の叫びは、私を美しくする。

ウィンチェスター家の館に入ったとたん、
ローソクを手にした女が、悲鳴と共に消えた…。
彼らは恐怖の館に閉じ込められてしまった。
闇の中に何かがうごめいている。
この館には何が居るのだろうか?
次から次へと襲いかかる恐怖と謎……。
そして館の主人、スーザン・ウィンチェスターとは…?
イーストキューブが自信を持って
君におくる、パソコンソフト第2弾!!
コミカルホラーアドベンチャー白夜物語。

コミカルホラーアドベンチャー

白夜物語

ウィンチェスター家の末裔

対応機種	メディア	定価
PC-9801シリーズ	5.2DD 5.2HD 3.5.2DD	9,800円
PC-8801mkIISR以降対応	5.2D	7,800円
X1/turboシリーズ	5.2D	7,800円
FM-7/NEW7シリーズ	5.2D	7,800円
FM77/AVシリーズ	3.5.2D	7,800円
X68000シリーズ	5.2HD	9,800円
MSX2専用	3.5.2DD	7,800円

★ MSX はアスキーの商標です ★ MSX MUSIC対応

白夜物語のスゴサはこれだ!!

- 面白さ抜群/笑いと恐怖の2万文字メッセージ。
- 各機種専用のシステム開発・グラフィックの書き下ろし。
  30ヶ所のアニメーション処理(PC98 X68のみ)
- 初の全画面4,096色同時表示。(65,000色カラーグラフィックモード使用)
  恐怖の「心臓サンプリング音」がソソる。(X68用アドベンチャーゲーム初)
- 恐怖の効果音。
  全機種FM音源対応・MSX2はハナアミュースメントカートリッジ対応。
- パンニングスクロール!! (PC98 X68のみ)
  画面左右の見えない所も切替なしで見れる。
- 全機種ジョイパッド対応。操作は簡単、コマンドメニュー選択型。

EAST CUBE

テレホンサービス実施中!! (PM7:00~) PHONE 011-711-7709

イーストキューブ™

東譜通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目
PHONE 011-711-7709

11月18日 そして、日本。

TETRIS
テトリス

ソ連で生まれ、ヨーロッパをそしてアメリカを興奮のるつぼに巻き込んだあの「テトリス」がついに日本に上陸する。世界中でこのゲームのおもしろさを知らないのは日本だけだ。

11月18日、日本は熱狂する。

11月18日新発売!!
¥6,800

PC-8801シリーズ・X-1シリーズ
PC-9801シリーズ・PC-8801VA専用
X68000・MSX2専用・FM77・FMR-50

「テトリス」ゲームクイズ実施中。
11月4日から「テトリス」ゲームクイズを実施しています。詳しくはパソコンショップ 店頭にあるチラシをご覧ください。

BPS ビー・ピー・エス 担当/吉田・南部
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル4F TEL045-931-0151

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

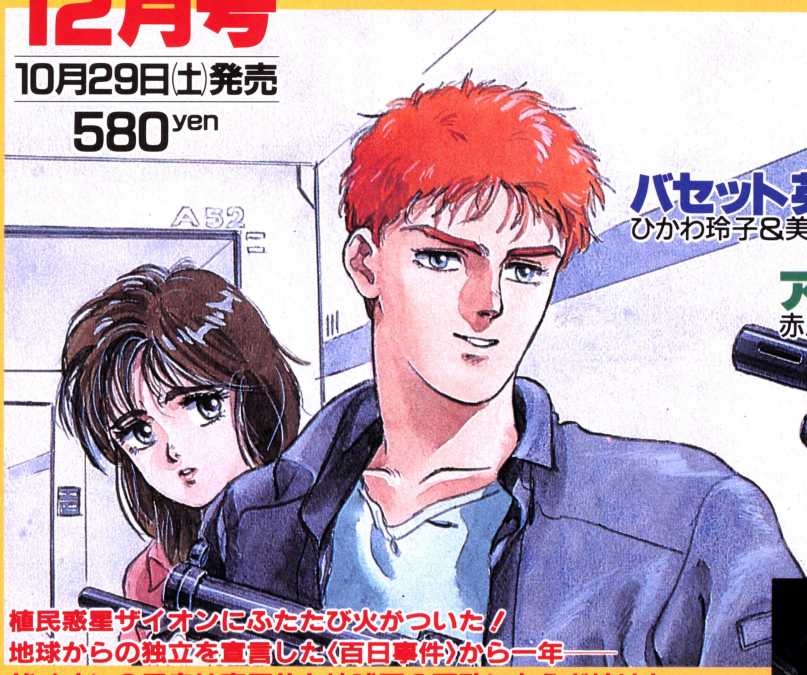
DRAGON Magazine

表紙アイドル／磯崎亜紀子♡田山真美子♡増田未亜

12月号

10月29日(土)発売

580yen



●小説

風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ

バセット英雄伝 エルヴァース
ひかわ玲子&美樹本晴彦

アンバランスな放課後
赤川次郎&あいかわもも子

星間貿易商タオ
漆黒の髪のドナミンI
大原まり子&真鍋譲治

事件家シン&ダイ
スクラップ・ドリーマー
園田英樹&平野俊弘

植民惑星ザイオンにふたたび火がついた！
地球からの独立を宣言した〈百日事件〉から一年——
ザイオンの民衆は高圧的な地球軍の軍政にあえぎ続けた。
そして今——ネッドら〈深紅党〉が、ついに立ち上がった!!

灼熱の竜騎兵
レッドホット・ドラグーン
田中芳樹&北爪宏幸

風の大陸

●コミック

機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

ヴァルバーサーガ
VEALBER SAGA
結城信輝

ドラゴンハーフ
DRAGON HALF
見田竜介

CORRIDOR TO FANTASY SPACE
磯崎亜紀子／田山真美子／増田未亜

絶賛発売中！

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替／東京7-86044

(誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない)

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第7惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も世界大戦敗戦国〝ポネス帝国〟の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争がいつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか!

新発売

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる"トータルキャンペーン"システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感!●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

対応機種●PC-8801mkIISR〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定¥7,800　●PC-9801〈256K以上の機種〉'89年3月発売予定¥8,200

●お求めはお近くのショップで、通信販売(送料サービス)をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください。

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

アドベンチャーゲーム

What's Michael?

ホワッツ マイケル

「思いっきり笑えるアドベンチャーゲームください!!」
おっまかせください!
あのホワッツ・マイケルがアドベンチャーゲームになりました。
ポッポやニンケルももちろん登場します。
勝手気まま、飽きっぽく、愛されても飼い馴らされないあのマイケルが
みなさんに笑いとやすらぎをお送りします。
コミカル・アドベンチャーゲーム「What's Michael?」。
あなたの机の上でマイケルが今踊る!

あっ、マイケル!

■開発進行中■
- ●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- ●PC-9801シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■
- ●8801 5"2D:4988608 862533
- ●9801 5"2HD:4988608 861558
  5"2DD:4988608 861543
  3.5"2DD:4988608 861444

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI／SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX 2 Pac Amusement Cartridge S-RAM カートリッジ対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

- MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800
- PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- PC-9801シリーズ……¥7,800
- X1シリーズ……¥7,800

■開発進行中■
- ●MSX2 3.5"ディスク版……¥7,800
- ●FM77AV(2D 4枚組)……¥7,800
- ●X68000……¥未定

■バーコードナンバー■
- ●8801 5"2D:4988608 822537
- ●9801 5"2HD:4988608 821554
  5"2DD:4988608 821547
  3.5"2DD:4988608 821448
- ●X1:4988608 823527
- ●MSX ROM:4988608 825804
  DISK:4988608 825446
- ●FM77AV:4988608 824432
- ●X68000:4988608 826659

★ 好評発売中 ★

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

MSX 2

MSX2 ディスク版
(3.5" 1DD／マップエディタ付)
……¥7,800

■バーコードナンバー■:4988608 711428

Final Mystery 殺人倶楽部 アドベンチャーゲーム

Murder Club

©Riverhil Soft

MSX 2 Pac Amusement Cartridge S-RAM カートリッジ対応

MSX2(3.5"ディスク版)……¥7,800

■バーコードナンバー■:4988608 811449

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

©R. TAKAHASHI／SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX 2 Pac Amusement Cartridge S-RAM カートリッジ対応

MSX2 ROM版(4メガロム)漢字表示
MSX2 DISK版(3.5"2DD) 各¥7,800

■バーコードナンバー■
ROM版:4988608 724800、DISK版:4988608 724428

アドベンチャーゲーム

きまぐれ

オレンジ★ロード

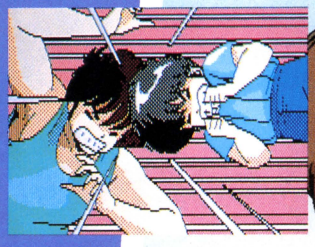
～夏のミラージュ～

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ！
★アバガブがジュークボックスに大変身！
鏡の中のアクトレスを始めとする全6曲の挿入
ヒット・サウンドを好きな時に自由に選べちゃう！
★笑いと感動のドラマチックなストーリー展開！

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

たとえ全能の神様がといたって……
このいたってかんたんな算数……

1+1=3じゃ……ない。



■好評発売中■
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
■近日発売■
●MSX2(3.5″ディスク版)……¥7,800
■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 842535
●9801 5″2HD:4988608 841552、5″2DD:4988608 841545
3.5″2DD:4988608 841446
●MSX DISK版:4988608 843440
FM音源対応
●オレンジ★ロード・ステッカー
&カセットレーベル(4種)付

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。
SOTAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

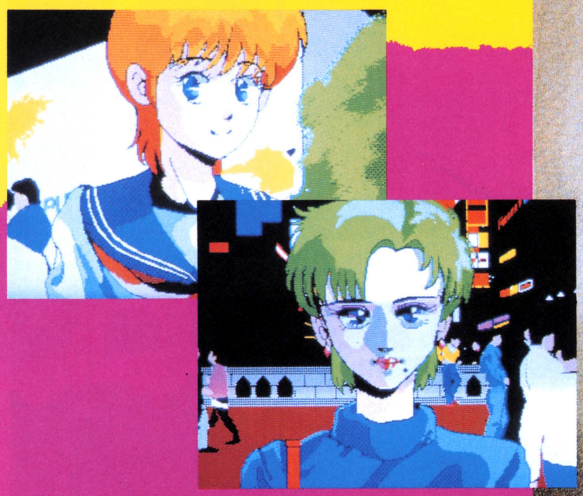
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

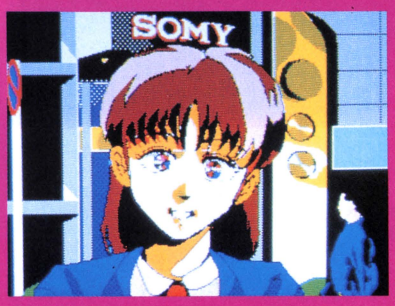
Telephone Club Story

テレホンクラブストーリー

ENTERTAINMENT SOFT
Wilduck
Since 1988

「もしもし……あ、私 伊集院香奈理。じつは
私、恋人がいなくて、1人ぼっちで寂しいの。
だからね、私あなたの所へ電話したの。……
えっ、なぐさめてくれる？ うれしいわ。
じゃあSOMYタワーで会いましょ♡」





全画面フルアニメーション

目をみはる究極のシミュレーション

買ったとたんにあなたも会員

- PC-88SRシリーズ　5″2D　(4枚組)
- PC-98シリーズ　5″2HD (2枚組)
- MSX2　3.5″2DD(2枚組)

各定価 ¥7,800

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留で商品名、機種名を明記して〝コンピュータブレイン〟までお送りください。

12月下旬発売予定!!

企画・制作 ENTERTAINMENT SOFT Wilduck ワイルダック

販売 CBC コンピュータブレイン

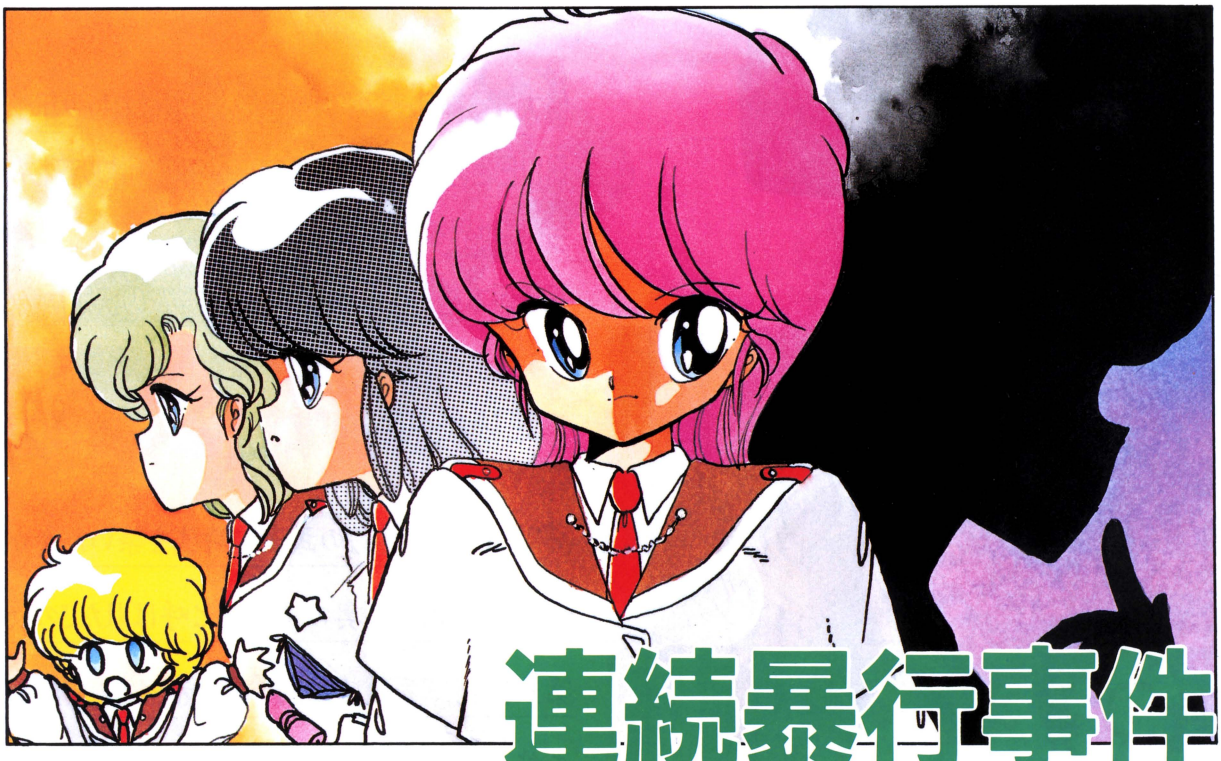
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル4F TEL 06(649)3820

MAX SERIES ③

あずさ108事務所

男子禁制の女子寮で暴行事件発生！　なーんと女の子が女の子に襲われた!?　私立探偵・峰あずさは、事件を解決すべく少女たちの○○を××するのだが……。ミステリアス・インラン・劇場、ここに開幕♡

原作・原画 IBUKI NOBUTAKA



連続暴行事件発生!!

MAX1　好評発売中
『私立探偵マックス〜潜入!! 謎の女子校〜』
原画 富士参號　¥6,800

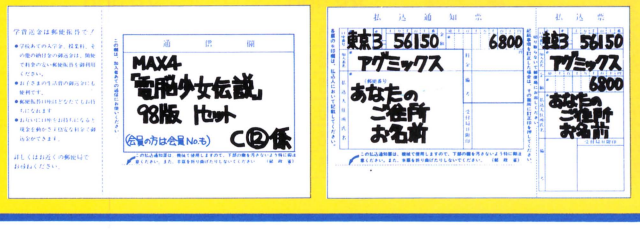
MAX2　好評発売中
『サッちゃんの大冒険』
原作・原画 緑沢みゆき　¥6,800

MAX3　好評発売中
『あずさ108事務所』
原作・原画 IBUKI NOBUTAKA　¥6,800

PC-9801SERIES（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）5"2HD
PC-8801SERIES（SR以降、VA可）5"2D
第4弾、
もりばやし♡りんごに決定!!　予約受付中！（¥6,800）
『少女探偵RINNちゃんの事件簿 電脳少女伝説』

通信販売の方法は？

アグミックスのソフトは郵便振替でのみ取り扱っています。郵便局でできますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。
東京3-056150　アグミックス

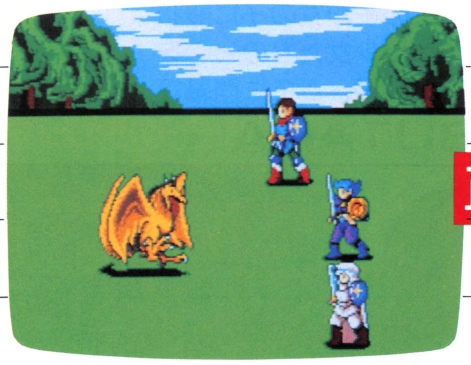


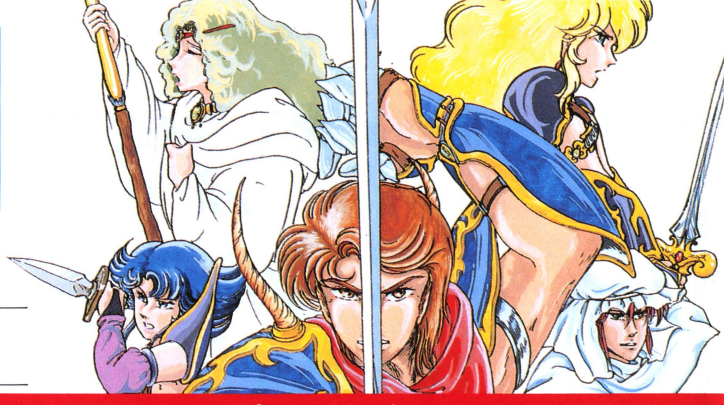
アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。〔全ゲームとも送料無料〕

AGUMIX アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501　PHONE 03-358-4862

サルベーション

Salvation of the Ruined Ubiquitous Empires

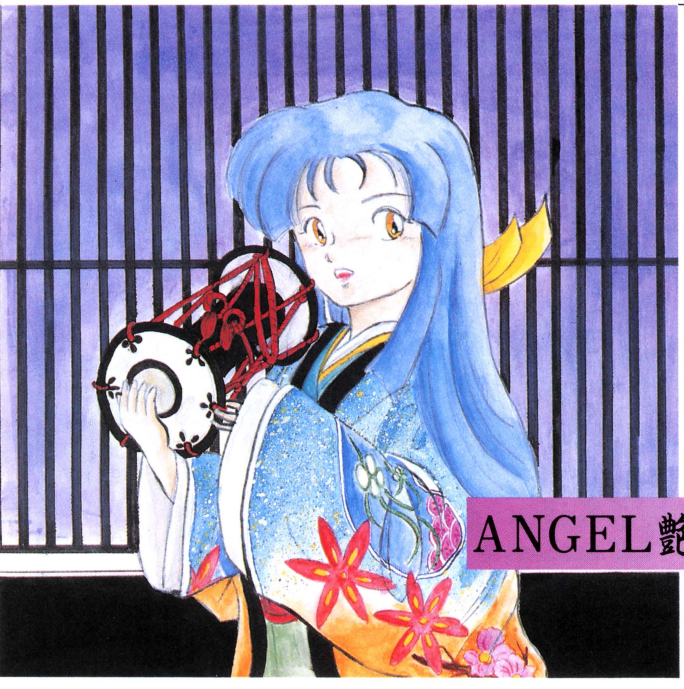




正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

偉大なる神ロージアの意志により選ばれし少年少女
RUEと呼ばれし謎の帝国を魔物の術より救わんが為
今、異世界へ旅立たん
正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

12月10日 新発売



艶談徳川興隆記 ごらくいん

徳川300年、磐石の武士の時代を築いた女がいた
その名を「お福」大奥の将軍様と呼ばれたこの女こそ
第三代将軍家光が乳母「春日局」その人であった
本能寺の変に始まるその波乱の生涯の裏を描く

ANGEL艶談歴史絵巻アドベンチャー第2弾!!

12月下旬 発売予定

	艶談源平争乱記 いろはにほへと	ラブリーホラー おちゃめなゆうれい	マルチターゲットAVG やりたい放題	艶談徳川興隆記 ごらくいん	本格RPG サルベーション
定　　価	¥6,800	¥6,800	¥5,800	¥6,800	¥7,800
PC-88SR以降	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月10日予定
PC-98VM/VXシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	1月上旬予定
X1/X1turboシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月10日予定
X68000/ACEシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月下旬予定
FM-77AVシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	―
MSX2 要VRAM128K	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	1月下旬予定

通信販売でのお申し込みは
下記まで現金書留または定額小為替でお送り下さい。

株式会社 全流通
〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 大一スポーツビル2F
TEL.06-761-5271

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体！

本屋さんで買える「ディスク文庫」シリーズ

12月6日 発売決定!!

第3弾 森山塔の超人気コミックが世界初のY・P・G(ヤール・ピー・ジー)化!

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

とらわれペンギン
PENGUIN IN BONDAGE

経験を積むのも快感のとりこになるのもキミの自由だ!!

PC-88SR～VA3対応5インチ2D・2枚組

定価2800円 ©森山塔

●組織の研究所にのりこんだ主人公！　しかし各階にはマッド・サイエンティストの放ったさまざまなモンスターがたちふさがり、次々と勝負を挑んでくる！　主人公は相手により性別や職業をチェンジしたクローンを作り、経験を積み先へ進まねばならない!!

●バニーガール、はくいのてんし…など登場モンスターは80種類以上。アイテム60種類以上！　キミは誘惑に耐えきれるか!?　※ＹＰＧとは〝ヤラシイ・プレイング・ゲーム〟の略。本場アメリカでは、ベストセラーになった『ヤルティマ』シリーズ登場以降、最新作『オイド・アンド・マジック』に至るまで、さまざまなソフトが生み出されている。（ウソだってば！）

2枚組になって2倍おトクな新刊情報!!

第4弾 あの3人ムスメが帰ってくる！

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

プロジェクトA子2

●アニメそのままのグラフィックが評判のシリーズ第２弾は、Ａ子ＶＳＢ子がカジノで勝負！　果たしてＣ子のゴキゲンをとれるのは、どっちか!?　ブラックジャックにスロットマシン。酒乱のキャプテン、亜弓先生の乱入もあって、レジャーセンター宇宙船の夜は熱い!!

PC-88SR～VA３対応５インチ2D・２枚組

©創映新社／ポニー

定価2800円

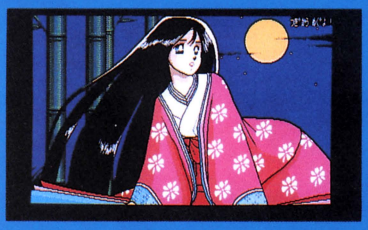
★いずれもアルバム（Ａ５判カラー60ページ＋おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベル・シールの豪華セット！
★この「ディスク文庫」は、全国の本屋さんで、12月６日発売です。もし店頭にない場合も書店注文で取り寄せてもらえます。
★パンフレットが出来ました！　右下の資料請求券にてアソコン編集部宛ご請求下さいネ。

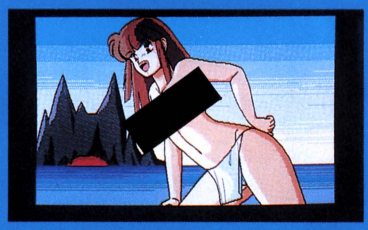
〒160 東京都新宿区新宿５丁目18番20号 **辰巳出版** ☎03(208)8701(代) 03(208)6740(編集部)

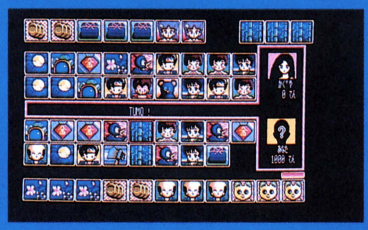
コンプ・12 資料請求券

禁じられた遊びシリーズ第2弾

あっぷる・くらぶ2







やめられない、止まらない!あっぷる・くらぶ2はあなたをとりこにします。今回は、昔話を題材にした麻雀のようで麻雀でない!不思議なアップルワールド。あなたは昔話に登場するキャラクター(かぐや姫、おと姫、桃太郎!?)を相手に対戦します。(禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集#1～#10も当然使用できます。)あっぷる・くらぶ2では好きな対戦相手を選ぶ事ができます。もちろんゲーム中のBGM、効果音もバッチリです。牌の種類も豊富で、なおかつ楽しい役を満載!『禁断の行為』『野性の王国』『ザ・かぐや姫』などなど、全て昔話に登場するキャラクターを利用しました。そして、役満をあがりますとお楽しみの、絶対に笑えるアニメーションを楽しめます。(役満だけで5種類あります。)そして、3人続けて勝ち抜きますと…めったに見れない本当のエンディングをご覧いただけます。

PC8801SR以降対応版
好評発売中!!定価3,800円

禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集(各定価1,500円)

♠ #1セーラー服編

♠ #2秘密の花園編

♠ #3日本の夏、ゆかた着物編

♠ #4隣のお姉さん編

♠ #5お嬢さまと一緒編

禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集は、アップル・クラブ1、又は、あっぷる・くらぶ2本体がないと動作しません。

♠ #6魅惑の美少女編

♠ #7スポーツギャル編

♠ #8あこがれ女子高校生編

♠ #9不思議の国の物語編

♠ #10危険な年頃編

アップル・クラブ・ワン

Apple·club1

PC9801シリーズ版11月20日 新発売!

別売データ集#1～#5も同時発売!
●アップル・クラブ・ワン本体 定価3,800円
●別売りデータ集#1～#5 各定価1,500円
●PC9801シリーズ,384K以上
本体,データ集共に5"2HD,35"2HD

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛てお願いします。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ ●BGM全15曲 ●コマンド選択方式 ●98版はマウスにも対応

リップスティック・ADVお買い上げの
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV特大B2
ポスターをプレゼント。
詳しくは、商品のマニュアルをご覧ください。

PC8801版全国一斉発売!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

PC9801版好評発売中!!
(5インチ2HD, 3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリー宛てお願い致します。住所は下記のとおりです。

フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

TECT HOUSE

コミックノベルシリーズ〈全五巻〉

●毎月1点発売予定●

対応機種 PC-9801シリーズ/PC-8801シリーズ MSX2/X68000

第1巻

いつみセンセーション

今秋発売　定価6800円

ニューシステムが可能にした史上初(?)のフルカラースクロールしながらのアニメーション。それだけで満足しない人にはアニメーションしたいところだけアニメーションしてしまうピックアップアニメーション付き。ディスク3枚組で6800円。(この他にも豪華オールカラー説明書、書き下ろしマンガもついてる)

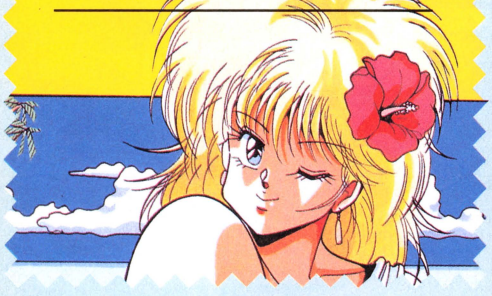
▲開発中画面

これ、絶対にいけるぞ!!

第2巻

水原マサキ画集

年末発売　定価4800円



戯遊群先生へのインタビュー

「え?いや……インタビュー?こまるなー。そんな?なに、そんなことこのゲームソフトかってみれば解るよ!愛?うんまァいいけどね。あ! 写真はやめてよ。オレ写真撮られんの好きじゃないんだよ。やめてってば!!いいかげんにしろ!!」

●予約受付中!!2巻を同時にご予約の方に、もれなくイラスト入りテレホンカードをプレゼントいたします。

絶賛発売中!

アドベンチャーゲーム

ドッキン♥美奈子先生

定価7800円

遊んで見るといい!!

対応機種

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ (SR以降)
PC-88VA
FMシリーズ
X-1シリーズ
MSX2

テクトハウスのソフトは、通信販売も致しております。

通信販売ご希望の方、現金の方は現金書留で料金と商品名、機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下さい。(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

これは、わたなべわたる初期作品集「夢ドリーム」の宣伝です、あしからず。

A5判/160P 定価980円

この本は通信販売でも買える、もちろん本屋で手に入れることもできる。でも、通販してほしい。通販のみの特典もいっぱいはないけど、ある。一応本の定価980円、これは負けられん、送料は250円。これもサービスできん。それでも特典に興味ある人は、現金書留で下記の所まで、お願いします。

〒160 新宿区新宿5-8-2
ニューライフ新宿706号
オーエスピー出版書籍部

TECT HOUSE

©わたなべわたる ©戯遊群
©水原マサキ ©白夜書房
©OSB出版 ©テクトハウス

〒160 新宿区新宿5-8-2ニューライフ新宿706号
テクトジャパンTEL03(352)0090 FAX 03(352)5209

いよいよ 11月29日 創刊

月刊

マルカツ 勝PCエンジン

FOR NEW TV GAME GENERATION

毎月30日ごろ
発　　売
予価350円

創刊号の目玉だゾ！

1 最新ゲーム紹介はモチロンバッチリ
ダライアス/モト・ローダー/ドラゴンスピリット/ほか

2 ゲームごころをくすぐる必笑ギャグまんがあり
山本よしふみ **伝説魔神ナオト**（前編）

3 新機軸！読者参加ゲーム
The Lord of Crystal **水晶の王者**

4 創刊記念 大ビンゴ大会

角川書店

予告のタイトル・内容等は一部変更になることがあります。

異常人気が続くファルコムの2大ゲーム。その圧倒的な支持に、新作もかなり苦戦をしいられている。『ソーサリアン』の追加シナリオVol.2 出現でまたあおられてしまうのか!?

Soft Top 20

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
4	4	イース	日本ファルコム	
5	5	三国志	光　栄	
6	6	スーパー大戦略	システムソフト	
7	7	ウィザードリィ	アスキー	
8	8	ハイドライド3	T&Eソフト	
⇧ 9	13	アンジェラス	エニックス	
⇧10	14	アークス	ウルフチーム	
11	9	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	
⇧12	—	維新の嵐	光　栄	
12	10	大戦略Ⅱ	システムソフト	
⇧14	—	カオス★エンジェルス	アスキー	
⇧15	—	マスターオブモンスターズ	システムソフト	
15	11	信長の野望・全国版	光　栄	
⇧17	—	太平洋の嵐(DXを含む)	ジー・エー・エム	
⇧17	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	
19	14	ファンタジーⅢ	スタークラフト	
20	20	ジーザス	エニックス	

今月のランキング解説

『ラスト・ハルマゲドン』が、とりあえず3位にくらいついてはいるものの、得票数ではまだまだ差が大きく、追いつくのはなかなか難しいようだ。しかし98版やX68K版など、16ビットへの移植版も発売されるので、まだ目が離せないぞ。

とかなんとかウダウダ言っているあいだに、なんとファルコム陣営は、早々に『ソーサリアン』の追加シナリオVol.2を完成させてしまった！　それもかなり毛色のかわったシナリオだから、こりゃ人気が再燃焼することまちがいナシだ。

しかしこうなると、他のゲームも黙っちゃいねーぜ！　ＡＶＧの決定版である『アンジェラス』やＳＬＧの超期待作『マスターオブモンスターズ』、絵はアダルトっぽいんだけど、ゲームシステムはしっかりしている『カオスエンジェルズ』などが急速接近してるからね。

その中でも『マスターオブモンスターズ』は、ピカ1の成長株（だから今月の期待株で紹介してるってか）だぞ！

ソフトハウスサイドから

TOP 1

『イースⅡ』が発売されて半年が過ぎたのに、まだ1位とはうれしい限りです。現在開発中の『イースⅢ』にもご期待下さい（日本ファルコム・五十嵐さん）

TOP 2

『戦国ソーサリアン』いかがなものでしょうか？　まだやってない人は、キャラクターをできるだけ鍛えておいて下さい（日本ファルコム・五十嵐氏）

TOP 3

ほとんどユーザーの脅迫に近い要望により、『妖怪変紀行』は一般発売となった。『ラスマゲ』以上の仕掛けに驚いてちょうだいネ（ブレイングレイ・飯島氏）

総得票数	得票数
2193	474
1903	310
304	194
1288	121
733	92
681	69
490	62
1070	50
62	43
119	36
148	32
44	28
242	28
26	26
23	23
231	23
108	21
117	21
67	17
107	16

今月の期待株

マスターオブモンスターズ（システムソフト）

10月号のファンタジー特集でも大々的に取り上げられていた『マスターオブモンスターズ』。今月の期待株は、このソフトでいこうと思う。

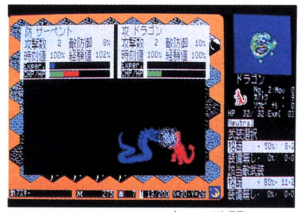
この『マスターオブモンスターズ』という名前を聞いて、ＲＰＧかと思う人も多いようだけど、これはれっきとしたシミュレーションゲームだ。しかもお父さんは『スーパー大戦略』で、お母さんは『ファンタジーナイト』っていうくらいだから、もうどのくらいＳＬＧしているかわかるよね。

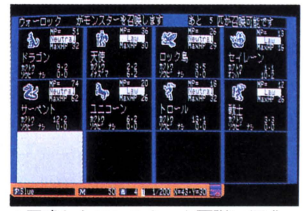
▲基本的な操作は『スーパー大戦略』をベースにしている

でも、ただ単に現代兵器をファンタジーキャラに置き換えただけというゲームではなく（ここがシステムソフトのすごいところだ！）、魔法を使えるやつがいたり、特殊な能力をもっていたり、さらにはそいつらが成長してしまったりするわけ。

成長したモンスターは当然強くなり、ときには新しい能力を身につけてしまったりする。

「あれ？　これってなんだかＲＰＧっぽくない？」って思う人もいると思う。まさにそのとおりで、このようにＲＰＧの要素をピリッとスパイスのように入れてくれるところにこのゲームの魅力があるんだ。このゲームならＳＬＧのファンもＲＰＧのファンも両方楽しめるってわけだ。うーん、お得。

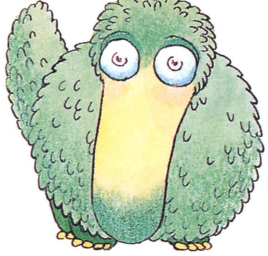

▲サーペントとドラゴンの戦闘シーン


▲召喚したモンスターを軍隊に編成

Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値　段
1	4	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98,PC88SR,MSX2,X1	7800円(5D,3.5D)
2	—	きまぐれオレンジ☆ロード	マイクロキャビン	PC98,PC88SR	7800円(5D,3.5D)
3	—	ドラゴンスピリット	電波新聞社	X68000	8800円(5D)
4	—	ザ・リターン・オブ・イシター	マイコンハウスSPS	PC98,PC88SR,X68000	6800円(5D,3.5D)
5	9	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC88SR	8000円(5D)
6	2	イースⅡ	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2,X1,FM77AV	7800円(5D,3.5D)
7	—	熱血高校ドッジボール部	シャープ	X68000	7800円(5D)
8	—	イシターの復活	ナムコ	MSX2	6800円(R)
9	3	激突!!ペナントレース	コナミ	MSX2	5800円(R)
10	—	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	PC98,X68000	9800円(5D,3.5D)
11	1	ソーサリアン・システムパック	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA,X1t	5800円(5D,3.5D)
12	—	エルギーザの封印	コナミ	MSX/MSX2	5800円(R)
13	8	太平洋の嵐DX	ジー・エー・エム	PC98,PC88VA	14800円(5D,3.5D)
14	18	ディガンの魔石	アーテック	PC98	10000円(5D,3.5D)
15	9	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2,X1t	9800円(5D,3.5D)
16	13	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト	MSX	7800円(R)
17	5	太平洋の嵐パワーアップキット	ジー・エー・エム	PC98,PC88VA	5800円(5D,3.5D)
18	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC98,PC88,MSX/MSX2,X1,FM7	6800～7800円(5D,3.5D,R)
19	—	A列車で行こうⅡ	アートディンク	PC98,X68000	12800円(5D,3.5D)
20	15	カオス★エンジェルス	アスキー	PC88SR	7800円(5D)



じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

X68Kのソフトが大健闘、盛り上がってきたぞお!

RPG

いやあ、ついに『ラスト・ハルマゲドン』が1位に輝きましたねー。最強最後のＲＰＧというキャッチはこれで実現したわけなんだけど、まだまだX68K版のほうもあるので、これからの期待は大きいぞ。

X68K版のほうは、やたらめったら色がキレイなので、このゲームのデモは必見ものだぜ！

さて、今月ザクッと食いこんできたのが『ザ・リターン・オブ・イシター』。

このソフトは、さすがX68K！　とうならせてくれるほど忠実に移植されているんだ。さらにハイパーナイトがウジャウジャしてるところで、なんと遅くならないんだ！　魔法がかけにくいという話もあるけど、X68Kの威力をみせられたといった感じだね。

1	ラスト・ハルマゲドン
2	ザ・リターン・オブ・イシター
3	イースⅡ

3位の『イースⅡ』なんだけど、どうやら、新作も着々と進められているらしい。期待大だね。

SLG

今月の期待株でもとりあげた『マスターオブモンスターズ』は「当然！」といった感じで、堂々のＳＬＧ部門1位。

16ビット機種が増えてきたとはいっても、まだまだ88ユーザーは大きな割合を占めているから、こういったとってもオイシイソフトが出ると順位がいっきに上がるのもうなずけるってわけね。

ここで『マスターオブモンスターズ』の大ファン、埼玉県大宮市の某君の談話を紹介しよう。

「このゲームを始めて感動したのが、その異様に凝りまくった設定ね。ひとつひとつのキャラがちゃんと伝説などに基づいて設定されているし、それが巧妙な作戦を練って攻撃してくるってだけで、もうワクワクもんだよ。88を持っている人でこれやらないやつは、はっきりいってモグリだぜ（怒）！」

1	マスターズ・オブ・モンスターズ
2	太平洋の嵐ＤＸ
3	太平洋の嵐パワーアップキット

ACT

ややや、今月のＡＣＴ部門は、なんとX68Kのソフトが2本もあるっ！1位の『ドラゴンスピリット』に、2位の『熱血高校ドッジボール部』、どちらもモノホンそっくりに移植されていて、もう気分はゲーセンだぜ。

さて、みんなも知っていると思うけど、『ドラスピ』には「画面縦置きモード」ってのがあるんだ。でも、それをやるために画面を縦にすると、磁気が寄って画面は変色するわ、外装は傷むわ、磁気でX68Kのディスクは正常に作動しないわで、もうサンザン。そこまでして似せなくても……というのが率直な意見だけど、みんなはどうかな？

来月は超期待作『沙羅曼蛇』がＡＣＴ部門にくいこんでくると思われるので、また嵐が巻き起こりそう。

1	ドラゴンスピリット
2	熱血高校ドッジボール部
3	激突!!ペナントレース

ＭＳＸでは『グラディウスⅡ・ゴーファーの野望(仮称)』の発売も決定されているぞ。うーん、楽しみ！

AVG

『気まぐれ……』が、意外にも1位を獲得。さっすが、原作ものはパワーが違うね。『琥珀色の遺言』もその雰囲気のよさで2位。どちらもやりごたえアリだぞえ！

1	きまぐれオレンジ☆ロード
2	琥珀色の遺言
3	アンジェラス

ETC.

ランキングにはのっていないけど、『テトリス』が発売され、順調に伸びている。こいつがまたハマリゲームで、仕事そっちのけでプレイしてる人続出。来月は期待できるぞ。

1	FMパナアミューズメントカートリッジ
2	超高速天文シミュレーション
3	――――――

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎092-721-5411
●西武池袋 コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●J&P町田店	☎0427-23-1313		
		●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カホ福岡店 マイコンセンター	☎092-714-5155
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●カトー無線	☎052-264-1534		
		●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎ 03-255-7846	●コンピューター 専門店テクノ	☎052-581-1241		
●COM	☎ 03-251-1523			●Pic	☎0252-43-5135
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141				

Soft House Today

こんどの新作ソフトは
クリスタルな大阪下町が情報源だ!

ソフトハウスミニマラソン

東淀川区の線路沿いに面するソフトハウスの謎

確かこないだ、私用でブラッと大阪まで遊びに行ってきたのである。それから2週間後にまたもや出かけることになろうとは、誰が予想などしたであろうか!?　ガガーン。

で、今回の舞台はというと、阪急京都線・上新庄駅。ここから線路沿いに5分ほど歩いた所に不動産屋があって、このビルの2〜4Fをクリスタルソフトが占拠しているのであった!!

さて、それではこのビルの説明に入ろう。

1Fは、さっき申しあげたとおりの、不動産屋。手頃な値段の物件が多数そろっているぞ。ちなみに、クリスタル社とは直接関係ない。

2Fに上ると、左右に2つのドアが待っている。左手は応接室、右手は事務所。さあ運命の分かれ道（なんのこっちゃ）。

3Fは左のドア、ここがソフトの倉庫だ。整然とした空間が目の前に広がるぞ。ちなみに、右手のドアには公文式算数教室＆お習字教室の攻撃が待っている!?

そして来たぞ4F、ここは最難関！鉄（じつはダンボール）の壁が立ちはだかる、開発室なのだっ。ここで進行する最新のプロジェクト、その秘密やいかに!?

……というところで、われわれ取材班の冒険は始まったのであった。

▲これがウワサの4F〝開発室〟だ。ではトツゲキー！

アスキー

ウィザードリィ・フェアに参加してくれた人、どうもありがとうございました。
さて、世界戦略シミュレーション『バランス・オブ・パワー』のPC98対応版が、ついに発売されました。MSX2用も年内には出しますので、お楽しみに。

アーテック

好評をいただいている『ディガンの魔石』。PC88版とMSX2版も、着々と移植が進行中で、早ければ年内に発売できそうです。また、『ディガン』以外のゲームの企画も、深く静かに進行中らしいというウワサもあったりして……ご期待ください！

アートディンク

『A列車で行こうII』は、もう楽しんでいただけましたか。いろいろな遊び方ができますが、今回さらに続けて楽しめる新マップが完成しました。詳しくはパッケージの「新マップ乗車券」をご覧ください。それと12月の新作『大海令』もお忘れなく。

アルシスソフトウェア

毎日『スタークルーザー』にたくさんの感想が届いています。「SFファンの宇宙への憧れを実現してくれた」と、宇宙シミュレーションとしてSFファンのおたよりもたくさん頂きました。PC98版、X68K版はさらにグレードアップして新登場!!　ご期待ください。

ウインキーソフト

今回は新作のマルチゲームの情報を少々。ルールはとっても簡単。土地の購入、通行料の徴収、商品の生産、販売などによって、いかに早く自己資産をふやすか、または、他のプレイヤーを破産させるかだ。ひとりから4人まで同時に遊べるぞ。

ウルフチーム

今、ウルフでは新作『MID・GARTS』制作のため、みんな大忙しである。スタッフ数は多いのだが、なにぶんビッグタイトルなもんだからね。ディスク4枚を、フルに使っているため（ディスクの差し替えは、ほとんどない）、すごいモノになりそうだぞ。期待！

エス・ピー・エス

マスターもあがり、誰ものけものになることもなく無事某観光地へと着いた。食べ放題に飲み放題、騒ぐだけ騒ぎ、日頃のストレスを発散させた後、ぼくきり太くんと一晩中「いまどきのこども」のボードゲームをしていた彼らはいったい何を考えていたのだろうか…

エニックス

新作のおしらせです。ニュータイプハードボイルドAVG『バーニング・ポイント』。ウエストコーストを思わせる街サンタクリス。この街に事務所をかまえた新米私立探偵マイク・スティールのもとに舞いこんだ資産家からの依頼とは…。PC88版で開発中です。

エレクトロニック・アーツ

ついに出た！『フェラーリF1』まだ買ってない人は早く買おう！テレビ観戦の実感そのまま、こんどはきみがドライバーだ!!　F1でブッ飛ばした後は、ファンタジーの世界へトリップ。あの本物RPG『バーズ・テイル』がPC88版になった！なんて幸せなコトだ。

クエイザーソフト

あ〜、いそがしい、いそがしい。え？『どろろ』の発売日まで、あと1カ月しかないの!?　12月の10日だって!?　しかも、サウンドボードに対応させるかもしれない!?　う〜む、こりゃあ、全員泊まりこみになっちゃいそうですなあ…ま、期待しててくださいって。

クレスト

ハァーイ！　こんにちは、中藤美希です!!　もう『DERINGER』は、プレイしてくれたかしら？今度、あたしの（なんて、本当はジャストとクレストのよ）ファンクラブができました！　楽しい企画やイベントがいっぱいよ。くわしくは、ジャストの広告で！

呉ソフトウェア工房

X1ターボ用『シルバーゴースト』完成！　イヤッホー！　PC98用『ファースト・クィーン』がんばっています。今日、カバーイラストをお願いした天野さんにお会いして、打ち合わせ。絵になるのが楽しみです。PC98でゴチャキャラが戦うところまでいってます。

イラスト／迎夏生

ウメダやナンバばかりが オオサカとちゃいまっせ

さてこの豪華絢爛「クリスタルタワー」に潜入した取材班は、ヒゲのオシャレな藤岡さんに迎えられ、２Ｆの応接室を経て、４Ｆの開発室へ。ここで『アドヴァンスト・ファンタジアン』の本多さんとご対面、さっそくゲームを拝見という運びとなった。この成果はのちほどの特集をご覧ください、ということで。

最初はディスク３枚組のハズだったのが、なんとか２枚に圧縮したというからオミゴト。ネタづくりや話の展開にも、かなり凝ったそうだ。それというのも、ここ１～２年の間にボードＲＰＧに魅せられて、ハマってしまったということがかなりの影響をもたらしてしまった、と。

パソ通ネットのアクセスにも、かなり積極的なのであります。で、電話代の話になると、苦笑しておられた……。

そして藤岡さん。ソフト業界に携わるかたわら、なんとミュージシャンもやっておられるのである。近いうちに渋谷でライブをという話もあるので、これは行くしかありませんぜ。

――とまあいろいろとお話が出まして、さて、今回の『アドヴァンスト～』の次は？　という質問の答え、これが『クリムゾンⅡ』とのこと！　ほれほれ、ちゃんと聞いとったかな？

スタッフの温かい雰囲気に包まれ、今回の取材は完結したのであった。

SOFT EXPRESS

プレゼント

▶難波弘之氏のコメントも入ったＬＰと、非売品のディスクケース。ハガキ出してねっ★

はいっ、そーゆーわけでしてぇ、「藤岡さんの曲が聴きたいよーん」という人のために、ドンとプレゼントしてしまおーじゃないかっ！　しかもサイン入り！　こいつあ、ポイント高いぜっ!!

で、こちらのレコードを２名様。そして、“XTAL”　のロゴ入りの黒のディスクケースを10名様に。

はい、よろしーかな？　プレゼントのあて先は「コンプティーク　クリスタルソフトのプレゼント・ちょんだい！」係までヨロシク！

▲右側の人が、〝ヒゲのおしゃれ〟な藤岡さん

ゲームアーツ

88 VA 用の『ファミスタ』が今月末発売です。たくさんのはげましのお便りをありがとう。
新作『VEIGUES』（PC88SR以降）は今月11日発売です。大きな自機の、リアルで滑らかなアクションを乞うご期待！　MSX版『自己中心派』出ましたよ～。

光　栄

お待ちかね『信長の野望・戦国群雄伝』のお知らせです。実在した戦国武将が総計400人。各武将のキャラクタを重視、乱世を生きた男達の人間味あふれる武将版戦略SLGにしあげました。ご要望の多かった籠城戦も可能になり、HEX 戦も大幅強化。乞うご期待 !!

工画堂スタジオ

戦闘シーンに方向づけをしたもの。４方向それぞれがアニメーションする。イラストもすげーきれい！　ただ戦闘だけではなくしっかりとしたシナリオがある。外交などの政策もちゃんとやる。そんな理想的なSLG欲しくない？『シュヴァルツシルト』ってそんなゲームだよ。

コスモス・コンピューター

発売が待たれる『麻雀武蔵』に、なんと各界の有名人や芸能人などの思考データを集めたデータ集が早くも企画中！　ニューロならではの、この企画。アイドル歌手や各ソフトハウスの社長さんとだって麻雀ができるかもしれないというすごさです！　乞うご期待だね。

コナミ

『コナミの占いセンセーション』12月3日いよいよ発売！　血液型相性占い、手相占い、西洋占星術、そしておみくじまであるユニークな占いソフト。彼女との運勢を、こっそり占っちゃおうね。MSX2 3.5”2DDにて4800円。プリンターにてプリントアウトもOK。

ザインソフト

お待たせしました！　XAIN から９月21日に、PC 88用の『ハイデッガー』がいよいよ発売になりました！　ジャンルは、シミュレーションウォーゲームで、ユーザーの皆さんにきっと楽しんでいただけると思います。どうでしょう!? プレイしてみては？

ジー・エー・エム

最近ウチの若いプログラマーがサバイバルゲームばかりやっていて、ちっとも仕事をしてくれません。ご近所で見かけたら注意してやってください。

ジー・エー・エム開発部長
（ちなみに私の愛銃は、マルゼンのイングラムとガバメントです）

システムサコム

『ソフトでハードな物語』PC98版発売！　PC98ユーザーは、ぜひ遊んでくれい！　それと、年末に新作が、なんと４本もでるぞー！　PC88SR用RPG『ヴァルナ』と『プロヴィデンス』、MSX2用『幽霊君』それと『ソフトでハードな物語Ⅱ』と続々出るぞーい。

システムソフト

NEWS：『F－15ストライクイーグル』は、PC88SR版に続きPC98版を制作中です。よろしく！
TOPICS：RPG 博士として有名なクロちゃんこと黒田幸弘氏ですが、じつはボードゲームのデザイナーとしても有名。『超人ロック』（エポック社）はよかった。

ジャスト

今度、ジャストにファンクラブができました！　くわしい事は、180円分の切手を同封のうえ、“ファンクラブ案内書希望”と明記して、ジャストあてにお送りくだされば、おりかえし案内書をお送りします。この会員証で、アナタもジャストワールドの一員です。

シンキングラビット

今回は趣向を変えて、なかよしトリニティのハミングバードさんと情報交換。PC98ユーザーでファンタジーファンなら、『ロードス島戦記』が五重丸。おなじみのキャラクターが登場するわ、戦闘シーンはバッチリだわで、人気ぶっちぎりのRPGです。X68Kの移植決定！

スキャップトラスト

おまちかね。X68K版『ガルフォース　怒濤のカオス』が、発売間近となりました。従来のファンタジー的手法にとらわれない、新しいエッセンスを加味した野心作。X68K のハードウェアのスペックを生かしきったハンパじゃないキャラクター群です。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線！

超新作ソフトの発売情報・一挙公開

ジャーン!!　今年も年末に向けて、メチャたくさんの新作・移植ソフトの発売が予定されています。クリスマスがたのしみだね♡
なお、情報は10月13日現在なので、発売日等の変更ご注意ー!!

新作ソフト

RPG　アドヴァンスト・ファンタジアン
PC8801SR・価格未定
クリスタルソフト　11月予定

SLG　アメリカンドリーム（仮称）
PC8801SR・6800円
ウインキーソフト　11月下旬

ACT　アランティア
PC9801・8800円
ビクター音楽産業　11月21日

RPG　ウルティマⅠ
PC88SR, PC88VA, PC98, MSX2, X1・各6800円
ポニーキャニオン　12月21日

RPG　ヴァルナ
PC8801SR・7800円
システムサコム　12月末

RPG　XZRⅡ
PC88SR, PC88VA, PC98, MSX2・各8800円
日本テレネット　12月予定

RPG　エメラルドドラゴン
PC8801SR・価格未定
バショウハウス　発売日未定

WSLG　キング・オブ・マジック
PC9801・8800円
コスモス・コンピューター　12月上旬

ETC　ぎゅわんぶらあ自己中心派データ集
PC8801・価格未定
ゲームアーツ　12月予定

WSLG　銀河英雄伝説
PC8801, PC9801・価格未定
ポーステック　発売日未定

SLG　今夜も朝までパワフルまあじゃん2
PC88SR, PC98, MSX2, X1t, X68K・各7800円
デービーソフト　12月予定

ETC　極道陣取り
X1・価格未定
マイクロネット　発売日未定

AVG　ザ・キング オブ シカゴ
PC9801, X68000・価格未定
ポーステック　年末予定

AVG　私鉄沿線殺人事件
PC8801SR,PC9801,MSX2・各8800円
クレスト　11月中旬

AVG　死霊戦線2
MSX(D)・価格未定
ビクター音楽産業　12月上旬

AVG　白と黒の伝説　総合編
PC8801SR, MSX2＋, FM77・価格未定
ソフトスタジオWING　来年予定

RPG　時空の花嫁（仮題）
PC8801SR・8800円（予価）
工画堂スタジオ　年内予定

AVG　ジャンクボーイ
PC8801・価格未定
ビクター音楽産業　12月中旬

AVG　ソフトでハードな物語Ⅱ
X68000・価格未定
システムサコム　年末予定

WSLG　大海令
PC9801・12800円
アートディンク　12月8日

ETC　TETRIS（テトリス）
88, 88VA, 98, MSX2, X1, X68K, FM77AV, FMR50・各6800円
ビー・ピー・エス　11月18日

RPG　デス・ブリンガー
PC9801, X68000・各9800円
日本テレネット　11月（98），12月（X68）

RPG　トリトーンⅡ
PC8801SR・9800円
ザインソフト　11月11日

『引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

先日、社員旅行でグァム島に行ってきました。グァム島では実弾射撃がさかんで、夜ともなると多くの日本人観光客がマグナムなんぞを撃ちまくっています。その手の店はポルノショップも兼業していて、若い女性たちが大騒ぎでエロ本を見ていたのが印象的でした。

ソフトスタジオWING

今回は、10月9日と10日にかけておこなわれた大イベントの話をします。大分の久住山で某雑誌社とWINGで、宇宙人とコンタクトをとる計画で、取材＋レクリエーションを兼ねた企画です。さて、結果はどうなりましたことやら。それは次号の話としましょう。

チャンピオンソフト

へっへっへ。やっとPC88の魔から逃げられたぜいっ。FRかついで友だちの家に泊まりこんで…ああっこの解放感。おもわず笑いがこみあげてくる。しかしMSX2やX1の魔！　そのあとさらにMSX2でなにかをつくれといわれた。さらば98、VA、FR俺は死ぬ。

T&Eソフト

「やっぱりフェミニンがいちばんかーいいナァ」と思う今日この頃ですが、みなさんいかがお過ごしでしょーか？　お待たせしました。ついに新次元アニメAVG『サイオブレード』が登場します。睡眠不足で苦しまないよう、今のうちに寝だめしておくのがいーかもね。

テクノソフト

ワシはデビル時雨じゃ！　今日はとっておきの情報をもってきたぞ！なんと、『サンダーフォースⅡ』のデモをゲームフリークの諸君にあげようというのじゃ！　170円切手を4枚、テクノソフト『X68000サンダーフォースⅡデモ希望』係あてに送るのじゃ。待っとるぞ！

データウエスト

「えっ？　何ですかそれ」。この原稿を書く時は必ずこの言葉から始まるんだよね。とぼけてるんじゃなくて本当に忘れてしまってるんだな、これが。『第4のユニット3』はこんな私がメインで担当するんだよーん。既存のAVGとは違うゲーム方式に期待してくり！

デービーソフト

ごめんなさいっ!!『ブラックウイング』は、発売中止が決定しました。待っててくれたユーザーの皆さん、本当にごめんなさいね。ぐすん。しくしく。私たちも、つらいのよ。でも、おわびの意味も込めて新作『パワフルまあじゃん2』がんばってつくるから応援してね。

東芝EMI

11月になりました。北風が吹いたりして寒いんだろうな。どうせなら早く雪が降ってほしいな。なぜって、そりゃスキーがやりたくてしょうがないからなんです。
アレ？　今月は私事を書いてしまいましたね。ま、トエミランド（うちのブランド）をよろしくね。

日本テレネット

皆様のおかげでテレネット創立5周年！　日頃のご支援ありがとうございます。その5周年を記念して"年末2大タイトルはすべてCDシングル付きで発売"、"X68Kが当たるクイズ"、"会員へのプレゼント"を実施します。詳しくは広告、チラシ、ポスターをご覧ください。

日本ファルコム

ついに、『戦国ソーサリアン』が発売となりました。今までのファンタジー・ワールドとはひと味違った世界が楽しめるのではないでしょうか？
おまけに歴史の勉強になったりする…かもしれないぞ？
それじゃ、また。

バショウハウス

もう12月号だって、1年のたつのは、なんと早いのでしょうか。中年コケやすく、ゲーム成りがたし、と。『エメドラ』はついに年末を断念。まっ、まだその片リンすらできてないんで、あれだけど、みんな、あっとオドロクすごいゲームになる予定（！）なんだ。

パック・イン・ビデオ

これは驚き！　コンピュータが歌うPC88シリーズ用ボイスエディタ『歌声人』12月1日発売予定。従来の譜面入力型に加え、歌詞入力機能を装備。ユーザーのインプットした曲をプリセットされたデータでも、ユーザーの録音した音声でも歌唱可能。ヨロシク！

移植ソフト

SOFT EXPRESS

AVG
どろろ(地獄絵巻の章)
PC8801SR・8800円
クエイザーソフト　12月10日

AVG
ノクターナル・ライト(夜間光体)
PC9801・9800円
ソフトスタジオWING　来年予定

WSLG
ファースト・クィーン
PC9801・価格未定
呉ソフトウェア工房　発売日未定

RPG
プロヴィデンス
PC8801SR・7800円
システムサコム　12月末

ACT
VEIGUES(ヴェイグス)
PC8801SR・7800円
ゲームアーツ　11月11日

AVG
ホワッツ・マイケル
PC8801SR,PC9801・価格未定
マイクロキャビン　12月末

SLG
麻雀武蔵
PC9801・9800円
コスモス・コンピューター　12月上旬

AVG
MID-GARTS
PC9801・9800円
ウルフチーム　11月中旬

SLG
野球道(仮称)
PC8801SR・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　12月中旬

ACT
幽霊君
MSX2・6800円
システムサコム　年末予定

RPG
ラスト・ハルマゲドン番外編　妖怪変紀行
PC88SR, PC98, MSX2, X68K, X1t・価格未定
ブレイングレイ　12月中旬以降

●アークテック　(FM77AV・5800円)
アートディンク　12月下旬

●阿佐田哲也のA級麻雀　(MSX2・5800円)
ポニーキャニオン　12月2日

●ウォーニング　(X68000・7800円)
コスモス・コンピューター　12月上旬

●ウォーニング　(MSX2(D)・4800円)
ブラザー工業タケル事務局　12月初旬

●怨霊戦記　(MSX2・9800円)
ソフトスタジオWING　12月末日

●カオス★エンジェルス　(MSX2・7800円)
アスキー　12月上旬

●カサブランカに愛を　(X68000・7800円)
シンキングラビット　12月末

●ガルフォース「怒濤のカオス」　(X68000・7800円)
スキャップトラスト　11月末

●きまぐれオレンジ★ロード　(MSX2・7800円)
マイクロキャビン　発売日未定

●ぎゅわんぶらあ自己中心派2　(PC9801・7800円)
ゲームアーツ　12月予定

●COSMOS−コスモス−　(PC9801・8800円)
ジャスト　11月中旬

●COSMOS−コスモス−　(MSX2・8800円)
ジャスト　11月下旬

●殺人は手紙にのって　(PC9801・価格未定)
ブラザー工業タケル事務局　12月初旬

●ザ・リターン・オブ・イシター　(FM77・6800円)
エス・ピー・エス　12月上旬

●メイキング・オブ・Miki　(PC9801・6800円)
クレスト　11月下旬

●メイキング・オブ・Miki　(MSX2・6800円)
クレスト　11月下旬

●雀豪1　(MSX2(D)・価格未定)
ビクター音楽産業　12月1日

●スーパー大戦略　(MSX2(R)・8800円)
マイクロキャビン　11月末

●スター・クルーザー　(PC9801・7800円)
アルシスソフトウェア　11月中旬

●スター・クルーザー　(X68000・価格未定)
アルシスソフトウェア　12月予定

●太平洋の嵐DX　(X68000・14800円)
ジー・エー・エム　発売日未定

●ディガンの魔石　(PC8801SR・価格未定)
アーテック　発売日予定

●ディガンの魔石　(MSX2・価格未定)
アーテック　発売日未定

●DOME　(MSX2・9800円)
システムサコム　発売日未定

●原宿AFTER　DARK(X1t・予価6500円)
ブラザー工業タケル事務局　11月下旬

●バーズ・テイル　(PC8801SR・価格未定)
エレクトロニック・アーツ　11月予定

●バランス・オブ・パワー　(MSX2・12800円)
アスキー　11月下旬

●ファンタジーⅡ　(MSX2・9800円)
ボーステック　11月25日

●やじうまペナントレース　(PC9801・価格未定)
ビクター音楽産業　12月中旬

●ロードス島戦記　(X68000・予価9800円)
ハミングバードソフト　発売日未定

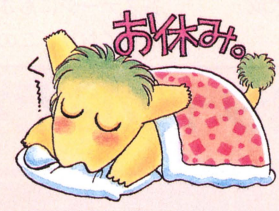
ハートソフト

『死体置場で夕食を』これが新作のタイトルなのだ。赤川次郎原作のロマンティックサスペンスである。ジャンルはアドベンチャーに属するのだろうが既存のものとはシステムが違いすぎる。その違いについては、これからの情報に耳を傾けてほしい。

ハミングバードソフト

AVGの傑作とうたわれた『道化師殺人事件』が、X68Kのフルカラー、フルスクロールと結びついて大好評発売中。この後もX68Kには、『カサブランカに愛を』そして『ザ・マン・アイ・ラブ』と、AVG名作シリーズが続々登場します。シンキングラビットに注目だね！

PSK



ビクター音楽産業

どうだ！おもしろいだろう、と絶対の自信作『やじうまペナントレース』も発売になって関係者もホッとひと息。気がつけば巨人はダメで来年こそ…と先の長い話は悲しい話。来年にも大作が何本か用意されているから期待していてくださいね。

ビー・ピー・エス

刻々と秋の深まっていく今日このごろ。B.P.S.では心はすでに年末に。なにしろ日本では初（だと思う）の8機種同時発売『テトリス』の準備に追われています。ソビエト、イギリス、アメリカで次々と大ヒットしたゲームがいよいよ日本へ上陸！　発売間近！

ブラザー工業タケル事務局

へっへっへー!!　年末に向けてタケルはオリジナルの嵐なのダ！11月から12月にかけて移植版も含めるとぬうわんと5タイトルも発売しちゃったりする。そんでもってゲームじゃないけど毎年恒例の年賀状用Gデータ集なんかも発売するから期待して待っててネ!!

ブレイングレイ

Sea・monkeysを買いました。まだ生まれさせていませんが、すぐ死んでしまいそうなので不安です。無事に成長させて毎日観察日記をつけることを夢みています。あー、今度はSea・monkeysを主人公にしたゲームをつくりたいなっと。

ボーステック

1931年のシカゴ。カポネは刑務所に入れられ、ギャング間の抗争が勃発した。主人公は野心を抱いた若者。君は主人公となってシカゴの帝王になれるだろうか。何十のマルチエンディング。マウス操作。映画のように進むストーリー。『キングオブシカゴ』乞うご期待。

ポニーキャニオン

『D&D®』のC64（アメリカのパソコンだよ）版も完成して、いよいよ本格的に日本版の制作に突入しました。スタッフ一同、大ハリキリで、とりくんでいます。また、もうひとつの大作『ウルティマ』も、Ⅰ、Ⅱをひかえて大忙し。年末、年始もポニカをよろしく。

マイクロキャビン

この業界はこの季節ヒジョーに忙しい。でも世間は食欲の秋だ！食欲の秋だ！食欲の秋だ！読書の秋だ！食欲の秋だ！仕事なんかやってられっかー!!「谷口くん、これお願いね…」、「はい!!」すなおな私の秋は仕事の秋になりそうです。早くこいこいお正月!!

マイクロネット

年末用のゲームがもうじき完成しそうです。『たんば』のほうも各機種移植も順調に進行中で両方とも年末までに発売できるんじゃな〜い。うちのパプア君はひどいんです。人をあごで使うわ、車に乗ってってやると言って送らされるんです。

リバーヒルソフト

〈1920シリーズ〉第1弾『琥珀色の遺言』PC98シリーズ、X68K版に引き続き、PC88シリーズが新発売。FM77AV, X1, MSX2への移植も順調です。年末にはX68K版『殺人倶楽部』を発売予定です。グレードアップをお楽しみに！

いままでにあったMSX版の『グラディウス』シリーズに、アーケード版の『グラディウス2』風な味付けをしたのがこのゲーム。過去に出てきたデカキャラばかりを集めたステージもあるぞ！

自機の選択ができるグラディウスだぁ!

ゴーファーの野望
エピソードII

MSX　R　5800円(予価)
コナミ　☎03-264-5678

早いもので、グラディウスシリーズもついに4作目（本編からはずれている(？)『パロディウス』はのぞく）。この『ゴーファーの野望――EPISODE II――』はまさに『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と続いた当シリーズの集大成といえるだろう。

主人公はグラ1、グラ2の主人公だったジェイムス＝バートンの直系の子孫にあたるデイヴィッド＝バートン。バクテリアン軍相手に空間のみならず時間をかけめぐり、戦うのだっ！

今回の目玉は、アーケード版グラ2のようにパワーアップのしかたを4タイプの中から選ぶことができる自機。さらにはシールドとオプションの形態まで指定できるようになっていて、プレイヤーの個性がかなりいかせる設計となっているぞ。

各ステージにもさまざまな趣向がこらされており、このシリーズ特有の難易度の高い仕上がりになっている。引力がはたらいているステージやブラックホールなど、いままで以上に手こずりそう……。モチロン、デカキャラだってちゃんと登場するからね！

腕に自信のあるキミ、コナミからのクリスマスプレゼントにチャレンジしてみないかい？

ワンポイントチェック

難易度はちょいと高め。でも何度もプレイするうちに自然と敵の動きが読めるようになるから、初心者でも十分楽しめるぞ。

キミの好きなタイプはどれ？　よく考えて選ぼう

防御ユニットは2パターン

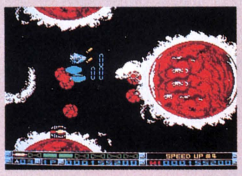
自機のタイプを選んだあとで、防御ユニット（上の写真でいうと「？」の部分）も選ぶことができる。全体を包むFORCE FIELDが新しく加わったぞ。

◀1作目からお世話になっているシールド

◀初登場のフォースフィールド。うしろからの攻撃だってへっちゃらさ

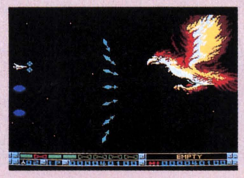
デイヴィッドに襲いかかるバクテリアン軍!!

灼熱空間から抜け出せ！



第一の試練がこの人工太陽。うかつに近くを通ろうとすると、いきなり噴き上げてくるプロミネンスのエジキになっちゃうので十分に気をつけよう。

デカキャラ登場！　第１弾

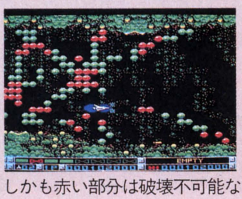


ステージ１の最後に待ちかまえているのがコイツ。そんなに強くないので、やられることはないと思う。でもスピードがないとツライことはたしか。ちゃんとパワーアップしておこう！

食虫植物の恐怖！

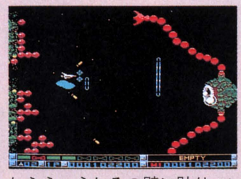
ステージ２に登場する中ボス。食虫植物が吐き出す弾(？)はマルチプルが大好物。触ったら食べられちゃうので、危ないと思ったらすぐ逃げ出そう！

怪奇！　増殖する弾



小さな弾がいきなり飛んできたかと思うと破裂して行く手をはばむ、というタチの悪い敵。しかも赤い部分は破壊不可能なので、始末におえないのだ。

デカキャラ登場！　第2弾

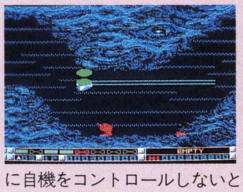


ステージ２のデカキャラは、２本の長い触手を持つ目玉親父(？)。ヤツが吐く弾は破壊不可能なうえ、うしろの壁に貼りついてプレイヤー機の行動を制限してくるのだ。

目つぶし惑星のワナ！

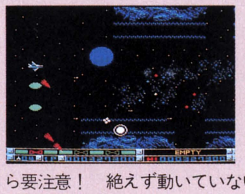
いきなり画面をフラッシュさせるコイツはステージ３に出てくる。上からは間断なく降ってくる岩(？)をよけそこなわないよう、十分に心の準備をしておきたいね！

重力地獄から脱出せよ！



上下にある波のような部分は、それぞれ上方向と下方向に重力がはたらいている場所。上手に自機をコントロールしないと、壁に激突しちゃうぞ！　ザコキャラにも注意してね。

見えない敵を追え！



ステージ３の中盤に出てくる、打ち上げ花火みたいな高射砲。岩のカゲでチョコマカ動いたら要注意！　絶えず動いていないと巻きこまれる可能性大！

ブラックホールを突破せよ！

ステージ３の最後にあるブラックホール群。ひとつふたつならまだしも、これだけ１カ所に集まっているともう大変！　引き込まれたらステージ最初のホワイトホールまで戻されちゃう！

マルチプルの配置は3パターンあるぞ！

防御ユニット同様、マルチプルも３パターンの中から選ぶことができる。新登場のFIXEDとROLLINGを使いこなせるかな？

◀これはいままで同様、自機の後ろをトレースするタイプ

◀マルチプルが自機の後ろに固定されるタイプ

◀マルチプルが自機のまわりを回転するタイプ

つまらないRPGなんていらない。進まないAVGはもうおくら入り。ゲームアーツが胸を張って発表した88オリジナルシューティングゲーム『ヴェイグス』があれば心はスカッと秋の空。

こんな滑らかなスクロールは見たことない

SOFT EXPRESS

ヴェイグス

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
ゲームアーツ　☎03-984-1136

最近は寄るとさわると、やれ98の新型がでたとか、X68000はやっぱりスゴイだの、スーパーファミコンはどうだとかの話題ばかりで騒がしい。でもまだまだ8ビットマシンだってガンバッているんだ。忘れちゃ困るぜ。その証明ともいうべきソフト『ヴェイグス』を紹介しよう。

ヴェイグスとは、戦術用格闘ロボットの愛称だ。24世紀、見たこともない敵に太平洋沿岸の都市が攻撃された。迎撃にでた地球連邦軍の兵器も、この未知の敵にはまったく歯がたたない。そこで科学者たちは、戦場から敵メカを奪ってきてそのメカニズムを研究し、新型兵器を開発する。それがこの戦術用格闘ロボットなのだ。しかし敵の大攻勢が始まり、生産ラインが破壊されてしまった。もう時間がない。残っているプロトタイプ（試作機）のヴェイグス1台で、敵の本拠地に乗りこむ必死の作戦が考えられた。

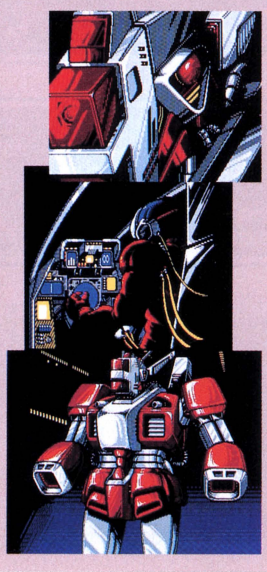
と、ストーリーはこんなところ。この敵基地侵入が実際のゲーム面構成に

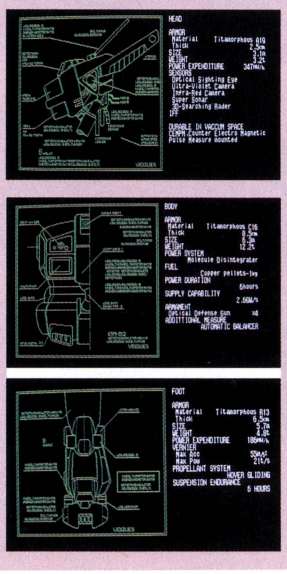
地球科学の粋（すい）を集めてつくられた地上最強の兵器

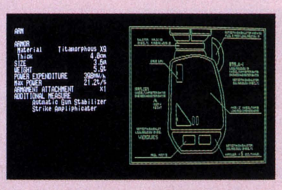
ヴェイグスは、プロトタイプをさらに実戦用に改造強化したカスタム機だ。

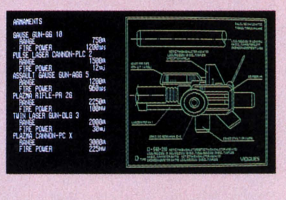
頭部には敵の接近を素早くとらえるセンサーを装備。右腕には遠距離のビームライフル、左腕には近づいた敵を倒すフィールド・パンチが付いている。さらに補助武装として胸のバルカン砲があるので、シールドが壊れて腕の武器が使えなくなってもまだ戦える。

攻撃、防御とも地上最強。それがヴェイグスなのだ。

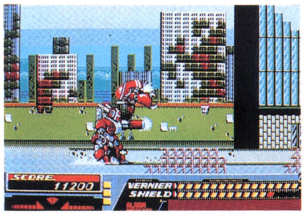




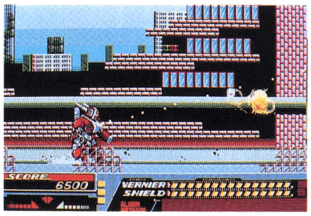




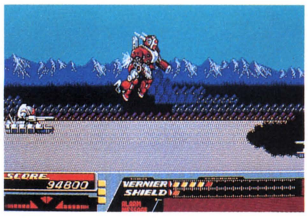
戦いは始まった。もう止められない



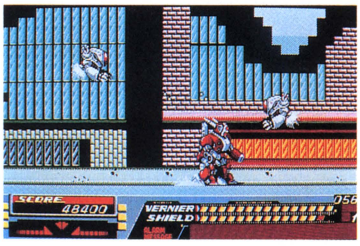
◀キャラによって動き方がちがっているのも特徴



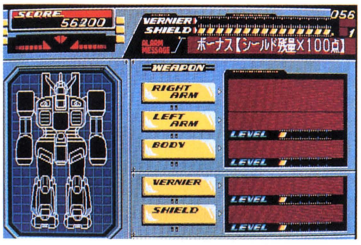
◀バルカン砲がサク裂。爆発パターンもバッグンだ！



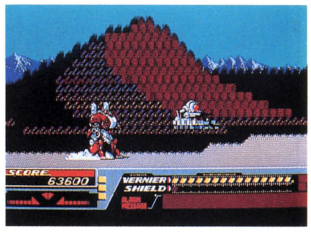
◀ジャンプもひとつのワザ。タイミングを見て飛べ！



▲敵は上からも襲ってくる。アラームが鳴ったら、左下のセンサーを見て進入方向を確認だ！



▲1面クリアでひと休み。ボーナスをもらってスコアがアップした。さあ次の面へ出撃だ！



▶出た〜、首なしヴェイグス。でもまだクリア可能だよ

なっていて、ミッション1が地上、2が基地へつながっている海底洞窟、3が要塞内部となっている。そして各ミッションはさらに5面に分かれているから、合計15面がキミの戦場だ。

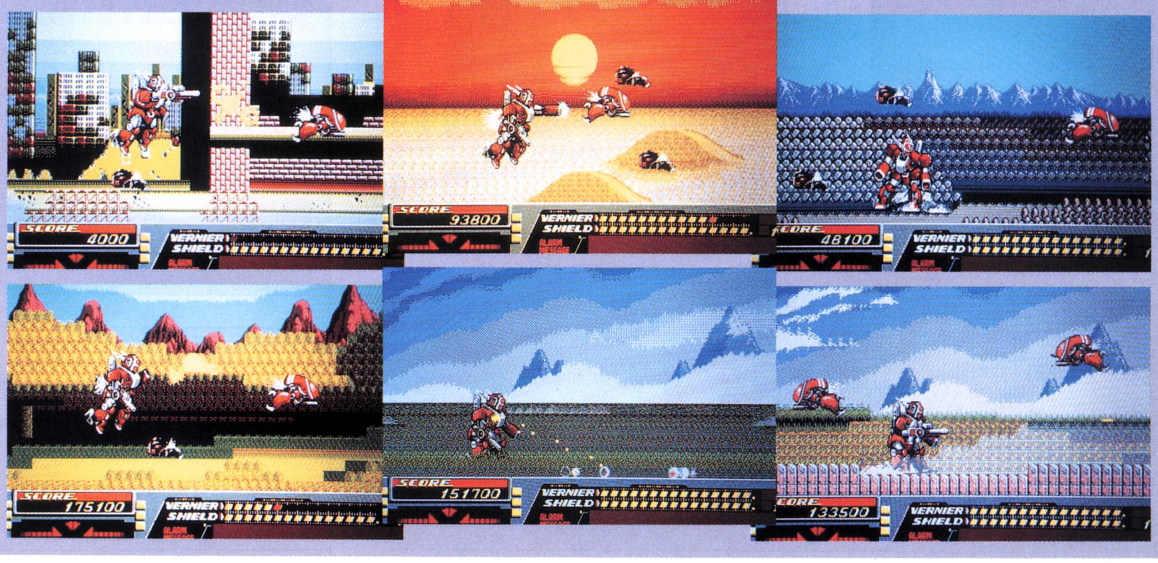
横スクロールしていく画面、左右、そして上からも襲いかかってくる敵メカ。ヴェイグスはビームライフル、バルカン砲、パンチの3種類の武器で応戦しながら先へ進んでいく。1ミッションクリアすると、武器やシールドがパワーアップされる。それにしてもスクロールも敵キャラの動きも、ギクシャクしてないのには驚きだ。キャラがこれだけデカイのにほんとスゴイ！

そしてプレイしていてオカシかったのは、防御シールドがやられてしまった後。ふつうのシューティングだと、これで1発でも当たるとオシマイなのにこれは違うんだな。なんとその後は、腕に攻撃されれば、バキッと腕がもげ、頭に当たれば、ボカッとなくなる！ ここまできてゲームオーバー。頭のないのが動きまわるとこは、まさにメカ・スプラッタ。こんなリアルなゲームは、いままで見たことがなかったね。

ワンポイントチェック

シンプルなところを押えて無難にまとめてあるので遊びやすい。

シーンで変わる背景もゲームを盛りあげる



『サイキック・ウォー』シリーズの工画堂が、再びSFもので宇宙へと帰ってきたぞ。今度は16の国、66の星を舞台とする本格派のSF戦略シミュレーションゲームなのだ！

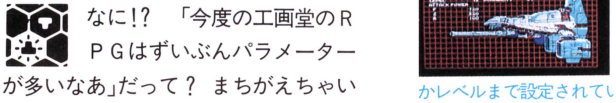
狂乱の宇宙にうず巻く戦乱の歴史絵巻

SOFT EXPRESS

シュヴァルツシルト

PC9801シリーズ { 5D / 3.5D } 12800円

工画堂スタジオ ☎03-353-7724

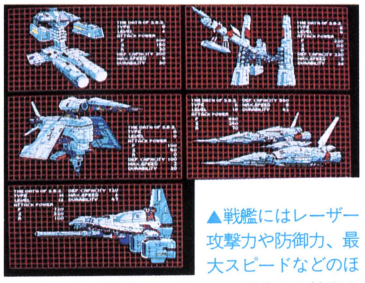


▲これが通常モードの画面。プレイヤーは最高指令官としてここからすべての指揮をとるのだ

なに!? 「今度の工画堂のRPGはずいぶんパラメーターが多いなあ」だって？ まちがえちゃいけない。こいつは正真正銘のSFシミュレーションゲームなのだ。

まずプレイヤーには、父王亡きあとのサンクリ星国・皇太子として領土内の反乱を鎮圧するミッションが与えられる。そして、その後も続々と宇宙で発生する事件や戦争を解決してゆくうちに壮大な最終目標が見えてくる、というのがゲームのストーリー。なかなか大河ドラマな展開なのだ。

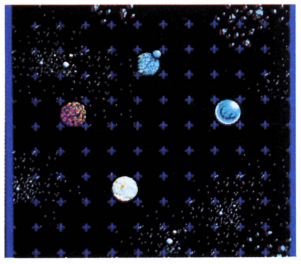
舞台となるジロ星団には16の国があり、国ごとに〝印象値〟が設定されている。各国の印象値―態度は、プレイヤーの行動を反応して刻々と変化してゆく。だから良好な外交関係を結ぼうと思ったら、相手国の文化や情勢を良く勉強しなければダメなのだ。



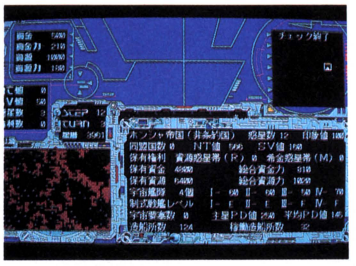
▲戦艦にはレーザー攻撃力や防御力、最大スピードなどのほかレベルまで設定されている。資金力と技術力が高ければ、それだけ強力な戦艦が建造できる

いくら努力しても戦争になるときはなる。で、いざ戦闘となると、自分の艦隊にくわえ、同盟国の援軍を呼び、包囲などの作戦行動を行うことができる。戦闘の経過はアニメーションで表示されるので、作戦を見守る指揮官の気分をタップリ味わえる演出が楽しい。

規模を見てもシナリオを見ても（ついでに値段も？）ひさびさにビッグなゲームの登場だ。見逃す手はないぞ。



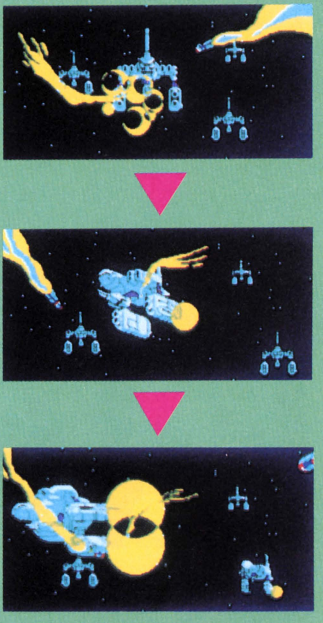
◀この4つの惑星がスタート時のプレイヤー領土「サンクリ星国」



◀各国のデータは精密を極める。それだけに正確な分析も可能だ

戦闘シーンはまるでTVアニメなのだ

戦闘シーンのアニメーションは、リアルにビュンビュン動く。これは交戦艦が回頭して逃げるところ。1度見たらヤミツキになることマチガイなし。もう1回見よっと。



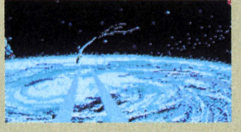
技術の衛星攻撃シーン

▲衛星はホネ組みだけみたいだから攻撃が当たりづらいかもしれない。（ホントかよ）

迫力の要塞攻撃シーン

▲防御中枢である要塞。強そうに見えるけど、やっぱりオニのように強力。油断するな

美しい惑星攻撃シーン



▲惑星の攻略はいわば戦略上のカナメ。グラフィックに見とれているヒマはないのだ

ワンポイントチェック

異文化との外交から艦隊の作戦面まで気を配らなければならないため、難易度はやや高め。だけどシナリオがよく練られているので、初心者でも十分楽しめるはずだ。

SOFT EXPRESS

古き魔法の息づく伝説の島に戦乱の火の手が上がった……。コスモス・コンピューターが満を持して放つ新作は、ファンタジックなシミュレーションゲームなのだ!!

フェーブルランドの覇権(はけん)をつかめ！

キング・オブ・マジック

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円
コスモス・コンピューター ☎03-770-1821

そろそろ冬休みとかクリスマスのシーズンが近づいてきたけど、コンプの読者ともなるとフツーのパーティゲームじゃ満足できないんじゃないかな。そこで紹介したいのが『キング・オブ・マジック』。

これは人間、モンスター、エルフ、ドワーフの4勢力による〝フェーブルランド〟島の統一争いのゲーム。もともと人々は仲良く暮らしていたんだけど、王位継承のゴタゴタが続くうち、モンスター勢力の出現がキッカケとなって戦争になってしまったんだ。おまけに1000年前に倒されたはずの〝赤き竜〟が復活して、各地を襲い始めた。プレイヤーの目的は全40エリアを統一し、3つの神器を手に入れて、〝赤き竜〟を倒すこと。プレイヤーは4人まで参加でき、マウスにも対応している。

ゲームの展開は領土を増やし、生産力を上昇させ、部隊を生産する、というオーソドックスなタイプ。でも、英雄や魔法というユニークな要素もある。

▲ターンごとにイベントフェイズがあり、さまざまな事件が発生する。水源の発見、英雄の失踪、地震、疫病などがある

〝赤き竜〟はまさに恐怖の源(みなもと)だ！

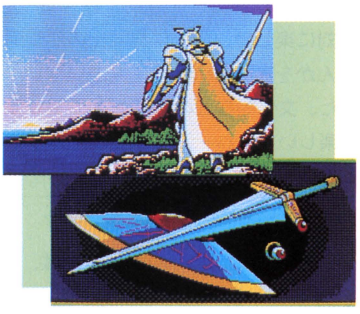
竜はつねにマップを移動している。〝赤き竜の襲来〟イベントが起きると、そのエリアの部隊は全滅してしまうのだ

英雄は部隊の能力に有利な修正を加え、魔法は部隊や領土にさまざまな影響を及ぼすことができるのだ。

やたらマニアックにならず、だれにでもできる簡易さを残したままファンタジーとシミュレーションを融合させた点にデザインのうまさを感じるね！

ワンポイントチェック

プレイヤーが4人まで参加できるのが最大のポイント。勝敗が最後までわからない展開もグッド。

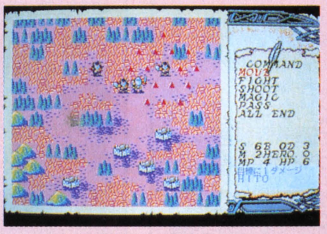


▲三種の神器には魔力が封じこめられている。これがすべてそろえば、勝利の時は目前なのだ

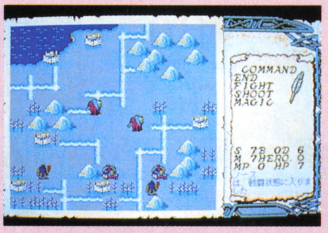
▲魔法の大陸フェーブルランドの全マップ。各領土には水源、農地、鉱山、都の4要素がある

戦闘マップのバリエーションは40種類！

部隊が戦闘状態に入ると、より細かい戦闘マップに移る。ここでは、キャラクターひとり単位で命令を与えることができる

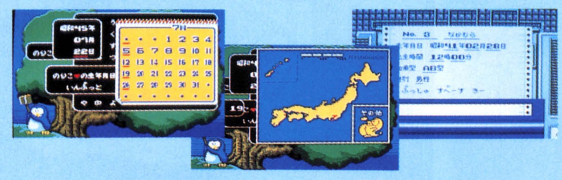


▲キャラの移動できる範囲は、赤の三角マークで示される。森、砂漠、山などの地形によって移動力は修正される



▲戦闘では剣と弓の2タイプが選択できる。また、攻撃力・防御力を上昇させたり、建物を破壊する戦闘用魔法も使用できるのだ

占うためにデータを入力しよう！



入力するデータは名前、生年月日、出生時間、出生場所、血液型と本格的だ。出生時間や場所は入力しなくても、一応占ってくれるけど、せっかくだから正しいデータを入れたいね。

『コナミの占いセンセーション』はちょっとおちゃめな本格的占いソフトだ。いまは占いブームだし、さすがコナミって感じだね。

占い専用だって？なんてセンセーショナルなんだろ！

コナミの占いセンセーション

MSX$_2$ 3.5D 4800円

コナミ ☎03-264-5678

ETC

う〜ん。いつもはスラスラと書ける原稿が今日に限って書けない。いったいどうしたことだ。よし、ここは『コナミの占いセンセーション』で今日のボクの運勢を占ってみよう！

というわけで、ソフトを起動。まず名前を入力し、次に生年月日、出生地、出生時間、性別、血液型をインプットする。なかなか細かくて雰囲気をもり上げてくれるぞ。

さて、いよいよ運勢を占おう。ここではとりあえず、おみくじを引いてみよう。おまいりをして、おみくじを引くと……、げ！　「凶」だ。いや〜、これじゃ原稿、スラスラとは書けないわけだ。

という長いフリを書いてしまったが『コナミの占いセンセーション』はちょっと毛色のちがった占い専用ソフトだ。専用ソフトだけあって、じつに細かい占いをしてくれる。占いには、血液型相性占い、西洋占星術、手相占い、おみくじの４種類がある。それぞれ、かなり本格的。細かいことまで占ってくれるぞ。

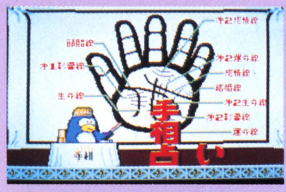
このソフトはひとりで暗く占うよりも、パーティなどで大勢でやるのが、絶対に楽しい。例えば男同士の恋愛運なんかを占うと大うけは間違いない。また、文化祭などのイベントで使っても楽しいかもね。これで4800円は安いと思う！

「血液型相性占い」はこのソフト唯一の相性占いだ。「総合」ではズバリ、パーセンテージで相性を占ってくれる。他にも恋愛、社会、一般、親子などいろんなケースについてきめ細かく占ってくれて、まるで金八先生のように、結果を優しく教えてくれる。

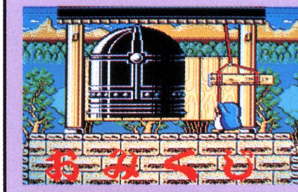
「西洋占星術」は、雑誌の占い欄なんかにある誕生日だけで占うやつじゃなくて、生まれた時間の惑星の位置を出して占う本格的なホロスコープだ。全体運、健康運、金銭運などを占ってくれる。意外と当たるんだ。うん、なるほどって思わず納得してしまう。

ワンポイントチェック

いままでのパソコンの占いは、味気ないものが多かったけど、これは演出も凝っているぞ！



「手相占い」も本格的だ。生命線、頭脳線、感情線などの形をメニューのなかから選ぶんだけど、これがけっこう難しい。一生懸命入力しても、「相が出ていない」なんて言われて、悲しい思いをすることもあるんだ。



「おみくじ」は神社で引くんだ。神社ではちゃんとおまいりしよう。おさい銭を投げて、鈴を振って、かしわ手を打って……。それでも運の悪いときには「凶」が出ちゃうんだ。美人から××まで、いろんな巫女さんがいるぞ。

MSX$_2$用レーシングゲームとして頂点を極めた、コナミの『F-1スピリット』がMSX$_2$+用として新登場！　今度も熱く燃えるぜ!!

今度のサーキットはMSX$_2$+だ！

F-1スピリット 3Dスペシャル

MSX$_2$+　3.5D　6800円

パナソフトセンター　☎03-475-4721
（開発・コナミ）

MSX$_2$+規格というのを知っているだろうか？　あのMSX$_2$をさらに強化した規格だ。

しかし、どんなにハードを強化しても、ソフトがなければパソコンはタダの箱と心配する人も多いだろう。このMSX$_2$+の発売とともに発表されたソフトのひとつがこのコナミ製作の『F-1スピリット3Dスペシャル』だ。

その名のとおり、上から見るバーズアイビューではなく、3Dっぽい表示のカーレースゲームだ。

ゲームモードにはひとつのコースを選んで走るフリー走行モード、そして、いくつものコースをめぐってレースをするグランプリモードがある。

このゲームのポイントとしては、レースの開始前のセッティングが細かくできることがある。エンジン(ターボ、ノーマル、気筒数、トルクカーブ)、ボディとカラーリング、ウィングの角度、ブレーキ、ギアリングなどを変えることができる。ここまで細かいゲームはいままでになかった。

しかも、パーツ選択時に表示される個々のパーツなど、グラフィックや表もなかなかリアルで気をそそる。スピード感あふれるレーシングシーンともども、本物のレースの迫力と臨場感を感じさせてくれるのだ。

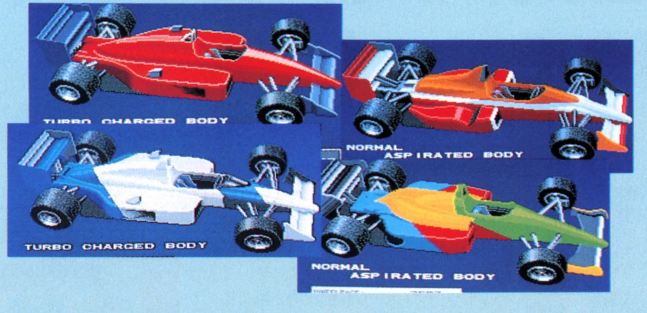
さらに、このゲームをつけたパソコン2台をケーブルでつなぐと、前作にもあった「バトル・モード」を楽しめるぞ！　ふたりで競争してアツくなってくれ!!

ワンポイントチェック

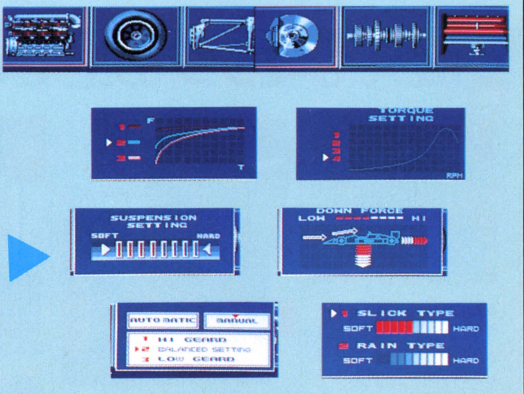
ラリーやF3000がなくなったのは残念だけど、その分F-1レースをきめ細かに再現してくれる。

大胆な走りをささえる細心のマシンセッティング！

どんなに腕がよくても、マシンの設定をあやまれば、その実力を発揮できない。自分の得意とする走りに合ったマシンのセッティングを見つけてくれ！



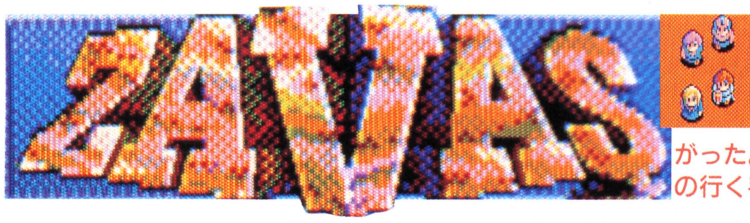
▲マシンの種類によってその基本性能、積めるエンジンも変わってくる。カラーリングもマシンごとにいろんな種類がある。お好きなものをどうぞ!?



▲F1マシンの走りを決めるのは、各パーツのバランス。それぞれのパーツごとに選択できる範囲はかなり細かい。ベストセッティングはどれだ！

※画面は開発中のものです

1年以上の熟成を経て、本格派RPG誕生！



魔王ダルグを倒すべし！遊神プートスの助けにささえられて、いま、ひとりの若者が立ち上がった。長くけわしい冒険の旅の行く手に待ちうけるものは？

サバッシュ

PC8801SRシリーズ 5D　7800円
ポプコムソフト　☎03-263-6940

RPGが大好きなヤツなら、1度は、夢見ること。それは、いままでのRPGにない画期的なゲームを、自分の手でつくりだすことじゃないかな。そんなワケで、「ポプコム」でおなじみの円丈さんが、みずからの落語家生命を賭けて(?)つくりあげたのが、この『サバッシュ』なのである。いやー、やりましたね。と、ライバル誌にも、どんどん塩を送っちゃうコンプ。さすがの太っ腹である。コンプティークの『ロードス島戦記』もよろしくね、と。

▼呼べば出てくる、ブートス神の使い。セーブやロード、死んだキャラの復活など、いろいろお世話になりまっせ。寄進も忘れずにね

さて、さっそくゲームに入ろうか。キミの名はマーディ。故郷の村を魔王ダルグに滅ぼされ、心に強く復讐を誓う熱血青年だ。このあたりの設定からして、かなりの正統派のファンタジーって感じだ。でも、なかなかスケールはデカそうだ。なにしろ約1万5千画面分のマップだもんね。こりゃ、長くつらい旅になりそうな予感……。覚悟をきめてかからなくっちゃ。

そこで、とりあえず旅の仲間を探すことにした。剣の達人カーラマン、闘士グレッシ、早足のビリンチ、そして魔女サージ。じつは、この仲間をそろえることが、ゲーム最初のヤマ場となる。しかもワガママだったりアル中だったり、まったく手を焼く連中だ。でもそのへんが、現実的で楽しかったりするんだな。パーティ・リーダーの苦労を味わいつつ、打倒ダルグの旅は続く……マーディくん、不幸！

▲ゲームの最初は、ひとり旅。いくら正義感に燃えた勇者でも、ちょっぴり心細いぜ……。はやく旅の仲間を見つけなくては

▲めでたく5人になりました！　でも、みんなゲンキンなやつばかり。金や食料が足りないとキゲンが悪くなって、働いてくれなくなるぞ！

WANTED!

これがウワサの魔女、サージ3人娘。誘拐された彼女たちを捜し出すのが、ゲーム序盤の大難関なのだ。がんばれ！

ワンポイントチェック

なめらかなスクロールや凝ったゲームシステム。正統派RPGとはいえ、意欲的な試みも豊富だ。

広大なマップの上でどんなドラマが展開するか？

敵だ！

▲敵が出現すると、すみやかに戦闘シーンに。基本的にフルオートで、各キャラがそれぞれ考えて行動する。見てるだけでも、けっこう手に汗にぎる楽しさなのだ

◀北西部にそびえるファルガナ城

▲ファルガナ城に立ち寄ったなら、王のファガルト3世に会ってみようね

◀ここは、最初の町ポージェント。店がいろいろあるから、とりあえずは旅支度と武器類を整えよう。

ところで、ここにはカーラマンの道場があると聞いたが、どこにも見あたらないぞ。どこかに、こっそり隠れてるのかな？捜さなくっちゃ

◀サージ3人娘は、どうやらこの塔のどこかに、捕われてるらしい。しかし、強い敵がウジャウジャ出そうな不吉な予感。そのかわり宝箱も期待できそう

▶ところどころに、こんな洞窟が不気味に口をあけている。どんな秘密が隠されてるのか恐いもの見たさで挑むパーティの面々。プースト神よ、守ってくれ

SOFT EXPRESS

一部ファンにはけっこう人気のあった『王子ビンビン物語』の、あのイーストキューブから、今度はオーソドックスＡＶＧが出た！おどろおどろしい妖怪変化や不気味なモンスターたちがつぎつぎ登場。でも、あいかわらずのギャグをあちこちに飛ばしているから、恐怖より笑いの多い、不思議なゲームなのだ。

おばけ屋敷探険に、さあ、レッツ・ゴー

白夜物語

ＰＣ9801シリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ　5Ｄ
Ｘ1、ＦＭ7/77　3.5Ｄ　9800円
Ｘ68000、ＭＳＸ2
イーストキューブ　☎011-711-7709

キミは経験したことあるだろうか、おばけ屋敷探険。昔は長いこと人が住んでないで、荒れはてた家というのが、町にひとつくらいはあったんだよね。そういう家には必ず、おばけや妖怪が出ると噂されててさ。となれば、こどもたちには絶好の探険の場。残念ながら、そういう家は近所にないよ、というキミにはこのゲーム。

探険部の部長ヒロユキとなって、なぜか日本の山奥の温泉地にある、ウインチェスター邸という魔女屋敷を調べに行こう。ウインチェスターといえば、そう、銃の名前として有名だね。その一族の屋敷がなぜ呪われた魔女屋敷になったのか？　まず、それから調べてみよう。あっちこちを調べて、役にたちそうなものは、なんでもコレクションしよう。そして、いよいよ屋敷へ。こう書いてくると、お気づきになるかもしれないが、このゲームはとってもベーシックなアドベンチャーゲーム。屋敷のなかを歩きまわっていると、思わず初期のＡＶＧの名作『ミステリーハウス』を思い出しちゃった。もちろんいまのゲームだからコマンド選択方式だけど、ちょっとぼやぼやしてると、すぐに悲しきTHE END。キミが正しいモンスターの倒し方を見つけるのに手間どってると、ヒロユキのH.P.がどんどん減っていく。しかし、まあ、１回も死なずにハッピーエンドを見るのは難しいだろう。だから、何をしたとき死んだか、きっちり覚えておいて、試行錯誤しながらやっていくしかない。最近の簡単に解けちゃうゲームに不満をお持ちのキミに贈るオーソドックスＡＶＧであーる。

画面に全コマンドが見えてて操作もラク

動詞コマンドだ。しかし、「さわる」なんて、Ｈっぽいね

名詞コマンドさ。取ったアイテムは、リストの後ろに表示。

モンスターと主人公のH.P. 表示。行動を誤れば、すぐ減るぞ

現在行ける場所のマップ。さーて、どこへ、行こうかなー

会話や状況など、メッセージはここに出てくるよ。笑える会話も多いし、しっかり読もうね

ワンポイントチェック

ちょっと懐しい雰囲気の基本的アドベンチャーゲーム。何度も死ぬのは覚悟してプレイすべし。

▲敵を知らずには勝てない。隠されたメッセージやアイテムを探せ。魔女屋敷探険だもんね。ときには呪いを受けることも必要かもしれない

▲メーカーの人がゲーム中に登場して案内役を勤めてくれたり、お風呂場で美女のヌードにのぼせたり、笑えるシーンが満載されている

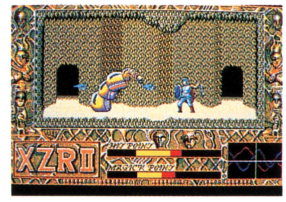
▲ホラー映画にスプラッタ、日本古来の怪談からもいろんなモンスター、妖怪たちがそろい踏み。戦うばかりが、敵から逃れる方法じゃない

サドラーの新たなる冒険が始まる

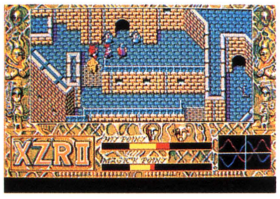
エグザイルII

PC9801シリーズ / PC8801SRシリーズ / MSX2 — 5D / 3.5D — 8800円

日本テレネット ☎03-268-1159



いまやアサシンの首領となったサドラーにカタリ派が救援を求めてき



た。また例によって、RPGシーンでは情報集め、買物をし、アクションシーンで敵を倒し、目的へと、1歩ずつ近づこう。前作と違い、ほとんどのシーンでセーブできるし、H.P.回復のマギックも登場したので、安心して戦えるね。

スムーズな水平スクロールが魅力！

サイコワールド

MSX2 3.5D 6800円

ヘルツ ☎03-371-3012

各ワールド4ステージずつで、8ワールド。さらにゲーム中盤にはボ

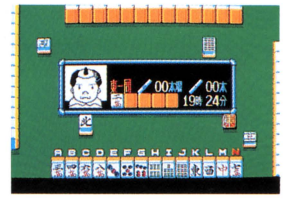
ーナスステージも用意され、変化のある飽きさせないゲーム。平原、ピラミッド、密林と遺跡など、それぞれのワールドの個性を大切に、つくられている。横スクロール機能のないMSX2とは思えないほど、なめらかな横スクロール。

またまた徹夜しちゃいそう!?

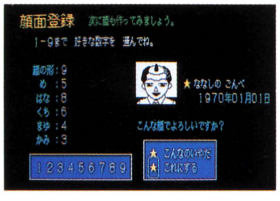
今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

PC9801シリーズ / PC8801SRシリース / X68000、X1ターボ / MSX2 — 5D / 3.5D — 7800円

デービーソフト ☎011-251-7462



『パワフルまあじゃん』がさらにパワフルになって帰ってきたぞ！



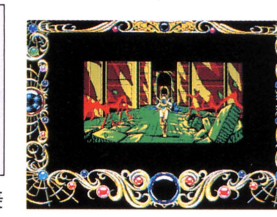
前作同様、超豪華な4本立。4人打ちになった「ノーマルまあじゃん」、女の子が10人に増えた「エキサイトまあじゃん」など、ハマれるものばかり。さらには顔面登録（「ノーマルまあじゃん」で表示される）までできちゃうんだ！

驚異の3Dシューティング、参上！

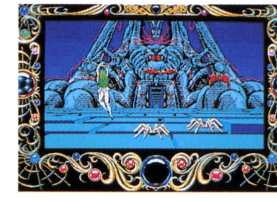
アランティア

DC9801シリーズ — 5D / 3.5D — 8800円

ビクター音産 ☎03-423-7901



ため息が出ちゃう美しさ、そして、この迫力。画面の奥から次々と飛



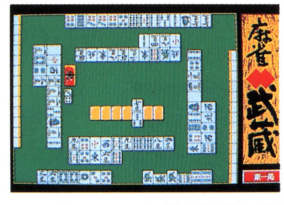
び出してくるモンスターたちを避けて、攻撃しながら、ボスキャラへ向かって、まっしぐら。これがすべて、1秒間に15枚という、リアルタイムのフルアニメーションで展開される。10ステージすべてをじっくり味わいたい。

世界初のサイバー麻雀、登場!?

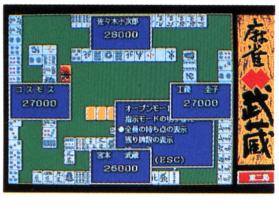
麻雀武蔵

PC9801シリーズ — 5D / 3.5D — 9800円

コスモス・コンピューター ☎03-770-1821



なんと麻雀ゲームが人間の思考をマネた〝ニューロ〟を搭載！ 打っ



た人間のクセを学び学習、記憶してしまうのだ。芸能人にプレイさせてデータを集めてしまおう！ という計画も進行中なのだ。お願いっ、ナンノのデータを入れて!! なんていう要望の手紙を出すのもイイかもしれないね。

ちょっとHなアクションゲームだ！

魔浄浬子（マジョリコ）

PC8801SRシリーズ / PC9800シリーズ — 5D / 3.5D — 8800円

ナツメ ☎03-207-7500

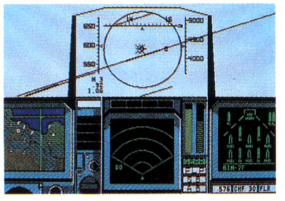
魔女っ娘マジョリコが、その名もHなイヤラシーザーから親友を助け

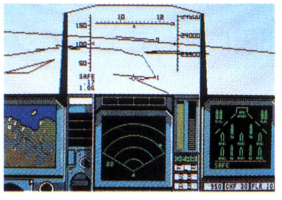
るために戦うゲーム。ダメージを受けるごとに、洋服を脱がされちゃうぞ。敵も同様。全裸になったら、負け。各ステージの頂上には武器屋やホテルが待っている。魔法を覚え、迷路をくぐり抜けて、さあ、敵ボスへ向かって、GO!

トップガンたちよ、F-15で、敵地へ出撃だ

F-15ストライクイーグル

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
MSX2　R / 3.5D　5800円
システムソフト　☎092-714-6236



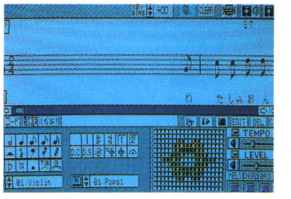


ゲームを立ち上げれば、そこはもう世界でもっとも進んだ戦闘機のコックピット。フライト性能から武器、情報システムに至るまで忠実にシミュレートされ、操作もシリアス。空気力学から、レーダーの読み方まで、ちゃんと学ばなきゃ任務遂行は不可能だ。プレイヤー4人まで競い合いもできるよ。

キミの声でパソコンが歌い出す！

ミュージック・ボイス・エディタ 歌声人

PC8801シリーズ　5D　9800円
（要サウンドボード2）
パック・イン・ビデオ　☎03-226-9491

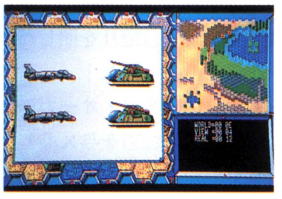


譜面入力で演奏してくれるミュージック・エディタはあったけど、歌詞を入力すれば、歌まで歌ってくれるというのは、これは画期的！　音色もフルート、バイオリンなど60、リズムはロック、フュージョンなど30種と豊富。

この戦闘の勝利のかぎを握るのはキミだ！

ライトニングバッカス

PC9801シリーズ / PC8801SRシリーズ　5D / 3.5D　7800円（予価）
NCS　☎03-486-6588

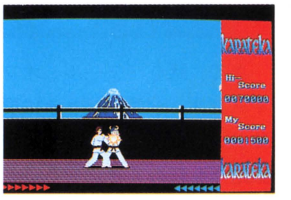


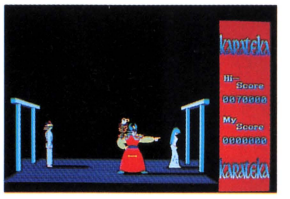
このゲームは戦術級シミュレーション。つまり、戦争全体をにらむ参謀というより、ひとつひとつの戦闘を勝利へ導く隊長の気分。指令もこまやか。それだけ、プレイしていて、ドラマティックで、感情移入しやすい。戦争映画の主役を演じる気分だね。シナリオ集の発売も予定されているそうだ。

アメリカ生まれの空手家は礼儀正しいのだ

KARATEKA

PC9801シリーズ　5D / 3.5D　6500円
ブロダーバンドジャパン　☎03-341-1131



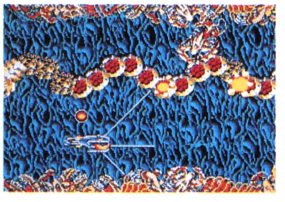


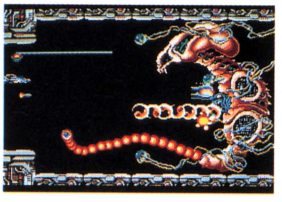
東洋拳法をアメリカ人がゲームにすると、こんな求道的になるのですねえ。主人公は、にっくき敵と対するときにまで一礼を忘れない。故郷の村は焼け野原、愛する姫まで奪われながら、よく、やるよ。武器も特殊能力もなし、力のみの珍しいアクションゲーム。キミにあるのは、ただ鍛え上げた手足だけ。

88VAユーザーに吉報！R-TYPE発売！

R-TYPE

PC88VA　5D　7800円
NEC　☎03-452-8000 / ☎06-211-9800



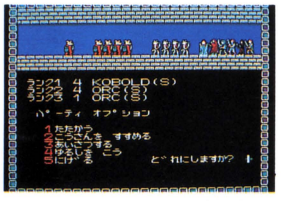


いいなあ、ボクは、VAユーザーのキミがうらやましい！　これからはゲームセンターに行かずに家でこころゆくまで、のめり込めるんだもんね。PCエンジン版ではⅠ、Ⅱふたつに分かれてたけど、こちらはアーケード同様、一気に全編を楽しめる。ど迫力のボスキャラたちがキミを待っているぞ。

ニカデマスが再びMSX2ユーザーに挑戦！

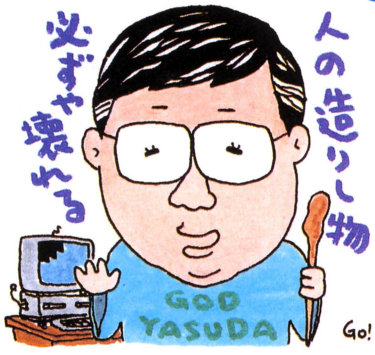
ファンタジーII

MSX2　3.5D　9800円
ポーステック　☎03-708-4711



『ファンタジー』のファンのみなさま、お待たせいたしました。第Ⅱ部「フェロランの章」の登場です。Ⅰで育てた愛着あるパーティーを連れてきて戦うこともできます。でもⅠとは別ストーリーだから、これが初めてのキミでも困らない。本場アメリカのRPGだから、ゲームのできは、ナイス！

安田均の パソコン版 AD&D®製作日誌



夏はゲーム・コンベンションの季節。タクコンやら海水浴合宿やら、おまけにアメリカでオリジン/ジェンコンまである。こんなときにコンピュータ・ゲームを部屋に閉じこもってシコシコやっているのはもうひとつ。

とは言うものの、さすがにAD&D®のコンピュータ・ゲームやりだしたらとまらない。ついに、ディスクトライブがぶっこわれたあ!?

パート2:戦士は戦死の巻

さて、話を『プール・オブ・レイディアンス』が届いたときに戻そう。コモドールが遅いとかなんとか言っても、話題作を初めて目にすることができるのは、なんといっても嬉しい。

ロードして待つことしばし——これがほんとに“しばし”なんだよね——だけど、『アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ®Vol.1 プール・オブ・レイディアンス』のタイトルが出たときには、ぼくだけではなくそこにいたグループＳＮＥの面々からも「おおっ！」というどよめきが上がった。いや別に画面が美しいとかそういうわけではなく、ただAD&D®がまともなコンピュータ・ゲームで遊べるぞ、という期待感。これだけでテーブルトークのマニアとしては嬉しいんだよね。

そのあと、翻訳盤を使ってエルフ文字とドワーフ文字をアルファベットに直してうちこむ。えーっと、ワ……イ……バ……ン、ああ、ワイバーン（飛竜）か。ちきしょう、翻訳盤が完成版じゃないから見にくいなあ。こら、清松、画面が見えにくいからといって、後ろから押すな。わっ、字をうちまちがえてしまった。“トライ　アゲイン”だって？　面倒くせえなあ。うーむ、今度はゾ……ン……ビ、ゾンビか。よし、これでいい。

とかなんとか言いつつも、ゲームはこのあとはすんなりと進んでいった。キャラクターを作り（絵が出るんだけれども、筋肉モリモリ、上半身裸のドワーフには笑った）、いざフランの街へと一行は上陸する。街へ着くと、さっそくフランの文明区画を案内されて、さあ、おまえたちの使命はここの“掃除”だよとばかりに、旧フラン、いまでは“モンスター・スラム”の入口へと連れていかれる。おい、お兄さん、待ってくれよ、おれたちはろくな装備も持っていないのに、それはないだろうといってもしらんふりだ。しかたがないので、フラン文明区画をうろつきまわって武器商を探しだしたら、これがすごいのなんの、テスト・バージョンだけに、マジック・アイテムの大安売り。

「おお、フレイムタング（持っている者の命令で炎を出し、辺りを照したり、ダメージを与える名剣）だ！」

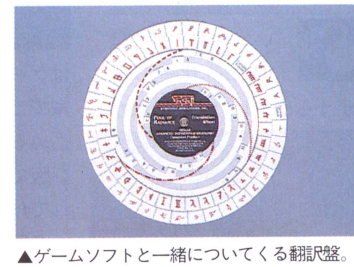
「ゴーントレット・オブ・オーガー・パワー（着けた者に怪力を与える）なんかもあるぞ！」

という興奮した清松や栗永の声が乱れとぶ。これらがみんな１ＧＰなのだから、笑いがとまらない。

かくして、１レベルながら、マジック・アイテムで完全装備というとんでもない冒険者の一行ができあがった。もちろん、これがデバッグ用に作ってあるのはわかっていたけれど、こうし

▲オリジン／ジェンコン会場のＳＳＩブース。『プール・オブ・レイディアンス』など、ＡＤ＆Ｄ®ソフトが山積み

▲テーブルトークＡＤ＆Ｄ®には、ルールブック以外にも、背景世界の解説書やモジュールなど、数々の本が出版されている



▲ゲームソフトと一緒についてくる翻訳盤。さて、日本語版では、どのように処理するんだろうか？

たものでおこなうほうが、通常のスーパーキャラでデバックするよりも楽しいのは事実だ。このあたり、デバッグにすらセンスが感じられて、ますますこのゲーム、気に入ってしまった。

さて、スラムへ入ると、たちまちコボルドやオークの登場。こんな連中、これだけの装備があれば軽い軽い、と思って、戦闘を選んだら大変。敵の強さのレベルにあわせてモンスターを出してくるのか、数がものすごい。数十匹はいるだろうか。

しかし、画面がタクティカル・コンバット風なので、よし、やってやろうじゃないかと意欲がわく。戦士が突進、ここぞとばかりに魔法使いがスリープの嵐——ありゃりゃ、オークが寝たのはいいが、味方の戦士まで寝ちまった。これは悲惨だ。装備は強いが、ヒットポイントなんて、1レベルだからあるかないかなんだぜ。と見る間に、敵によってたかって殴られ、あわれ、フレイムタングを持つ戦士は帰らぬ人となった……。

とまあ、こうした試行錯誤を経ながら、オリジン／ジェンコンまでにそこそこ『プール・オブ・レイディアンス』は進んでいったのだが、好事魔多し。ゲームがおもしろいので、ついつい暑いなか遊び過ぎたせいか、コモドールのディスクドライブがぶっこわれてしまったのだ。まったくもって、この機械には泣かされますよ（日本版は頑丈さで定評のある98からだから、大丈夫だろうけどね）。

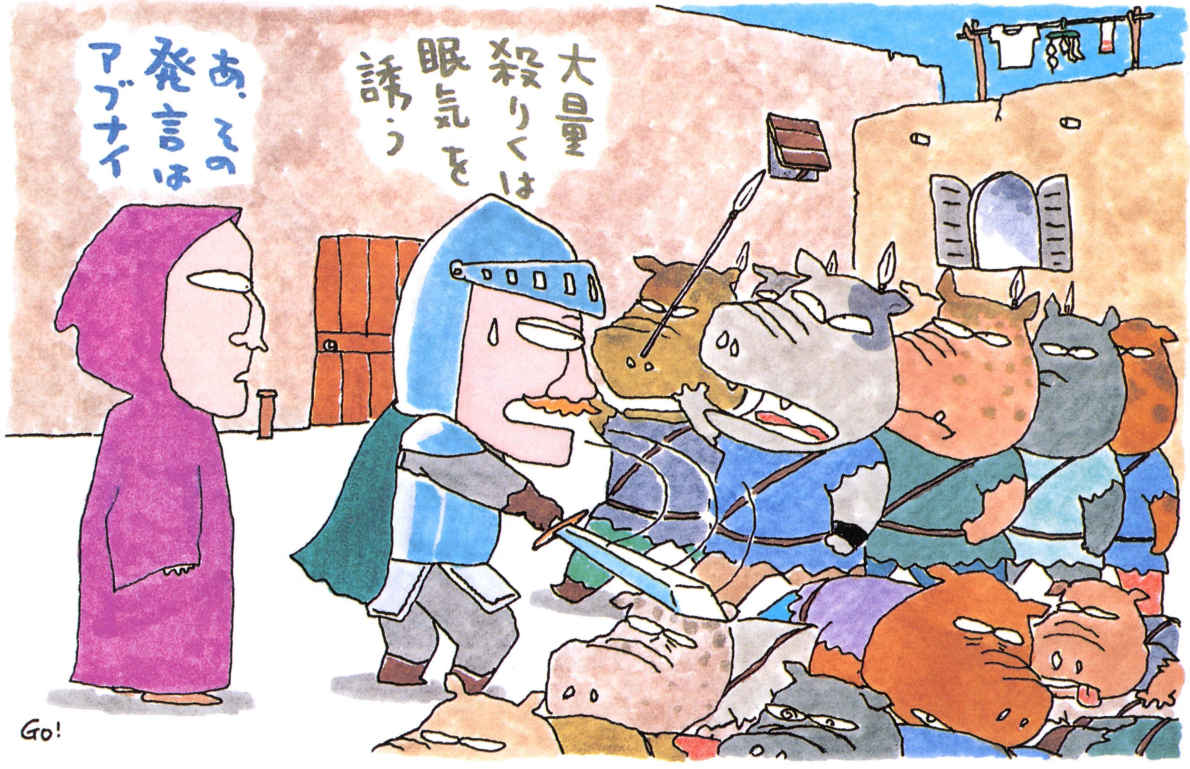
さて、機械は壊れたものの、ゲームのほうはぼく以上に熱心に取り組んでいる清松みゆきや栗永雅行がいるので、あとはまかせたとオリジン／ジェンコンに行ってみた。こちらについては、すでに黒田幸弘氏がレポートしているので、ここでは書かない（黒田さん、インタビューのときはお世話になりました）。おもしろかったのは、ハワイでウィザードリィのTシャツを着ていたら、思いもかけないところで外人に2回も声をかけられたこと。どちらも「おお、おまえもウィザードリィをやっているのか」といった調子で、熱心にコンピュータ・ゲームの話しをされた（「ウィザードリィ」は世界共通語なのです）。

片方など、おまえは知らないかもしれないが、こんどAD&D®のコンピュータ・ゲームが出る。こいつはすごそうだから期待してろよとまで言う。なんか変な感じがしたけど、『プール・オブ・レイディアンス』の前評判が高いことは嬉しいかぎり。ついつい、そうかそうかとうなずいてしまった。

で、帰ってきたら『ロードス島戦記コンピュータ・ゲーム』の修羅場が待っていたのだけれど、それはまあいいだろう（モカというものを、初めて知りました、ハイ）。

うーむ、『プール・オブ・レイディアンス』のほうが進まないと思っていたら、ポニーキャニオンさんのほうから、嬉しい提案。このゲームを移植するさいに、プログラマーの人たちも、実際のAD&D®を知っておいたほうがいいから、全員で河口湖に泊りこんでテーブルトークのAD&D®をしましょうという話だ。もちろんゲームは大好きだし、その準備に手間取ったと言えば、こちらの若干の仕事の遅れは大目に見てもらえるだろう。こいつは一石二鳥とばかりに、もうちょっとでコンピュータ・ゲームが終わるんですようという清松や栗永に、君たちも気分転換が必要だからねと強引に誘ってしまった（社長がこれだからグループSNEも困ったものだ……水野良・談）。

おっと、もうページがない。続きはまた次号で。



D&D is a registerd trademark owned by TSR. INC. All Right Reserved.

ROLE PLAY-ING GAME 特集

CONTENTS

戦国ソーサリアン　追加シナリオVol.2 ―― 78
ルイースIII ―― 86
マイト&マジック　BOOK2 ―― 90
アドバンスト・ファンタジアン ―― 94
デス・ブリンガー ―― 98
ウィザードリィ4 ―― 102

Illustration／T.WATANABE

X'MAS PRESENTS

SORCERIAN 追加シナリオVol.2

日本の戦国時代を舞台にした追加シナリオ『戦国ソーサリアン』はもうみんなプレイしてみたかな？　手ごわいシナリオばかりだからって、音をあげるなよ！

戦国ソーサリアン

ソーサリアンで日本の歴史を勉強しちゃおう！

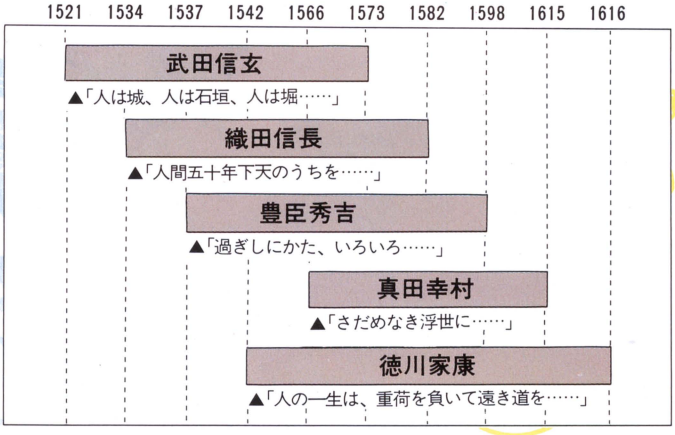
この『戦国ソーサリアン』は、いままでの20本あるシナリオとはひと味ちがったつくりになっている。ひとつめはディスクに入っているすべてのシナリオがレベル5だということ。ふたつめはそれぞれのシナリオに関連性を持たせ、1本目のシナリオから順番に解いていかなければ、先のシナリオがクリアできなくなっているということ。そして3つめは、5本のシナリオを無事クリアするとオリジナルのエンディングが用意されているということ。

このように、かなり力を入れたために88SR版とX1版はディスク2枚組になっちゃったというんだから、スゴイよね。

さてさて、『戦国ソーサリアン』に敵（そうじゃないのもいるけど）として登場する武将は5人。いずれも戦乱の世で勇名をとどろかせた大物ばかりだ。風林火山ののぼりで有名な武田信玄、鉄砲隊や桶狭間の戦いで有名な織田信長、高松城の水攻めや刀狩りで有名な羽柴(豊臣)秀吉、大阪夏の陣で家康をあわやというところまで追いつめた真田幸村、そして関ヶ原の合戦、大坂夏の陣に勝ち、江戸幕府を開いた徳川家康。

学校で習ったことを思いだしながらプレイすると楽しいぞ！　たとえば信玄は野田城を攻めているときに病にかかり、それが元で死んでしまったワケだけど、このシナリオではちょっとちがっていたりするんだ。この際、日本の歴史を勉強しなおすのもいいかもね！

戦国の世で5人の武将が活きた時代



ソーサリアン、ソーサリアン追加シナリオvol.1、ソーサリアン ユーティリティーvol.1各3本プレゼント

戦国ソーサリアン・壱
武田信玄

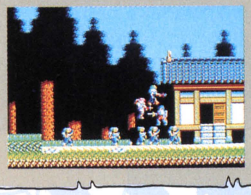
1572年、甲斐の武田信玄は大軍を率いて京の都を目指していた。
その勢いはめざましく、行く先の城をつぎつぎと攻め落としているという。

やってきました戦国時代！

『戦国ソーサリアン』を初めてすぐのシーンがこれだ。戦国時代の人間から見たソーサリアンたちは「異人さん」なワケで、セリフもカタカナになっているのだ。でもストーリーが進むうちに上手な日本語がしゃべれるようになるからね！　あれ、ペンタウァにいたときは何語をしゃべっていたんだろ？

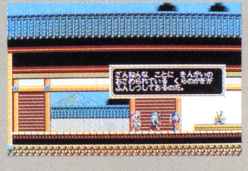
山賊のすみかを見つけたぞ！

おっと、山賊が攻撃してきたぞ。しかたがない、相手をしてやるか。1本目のシナリオに出てくる敵なんざ、ちょろいちょろい——なんて思っていたら大まちがい！　5本のシナリオはすべてレベル5の物ばっかりだから、気を抜いて戦ってるとやられちゃうかも！

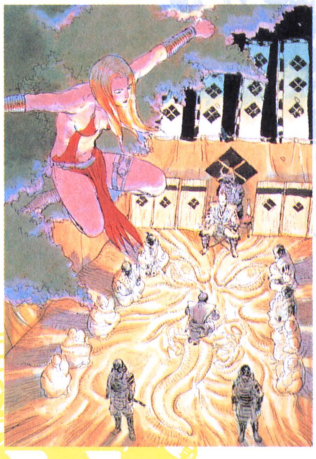


山賊の家には、あるアイテムが隠されているぞ！

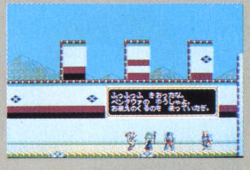
倉のカギはどこにある？



いままでのシナリオ同様、最高で8種類登場するアイテムがシナリオクリアに大きく関わってくる。「Aというアイテムを使ってBというアイテムを手に入れる」なんて感じでね。ここのシーンでは金塊を手に入れるために必要なカギを探す必要がある。ベルベーヌを持っていない人の方がみつけやすいんじゃないかな？



ついに信玄とご対面！



本陣の中に入ることができれば、シナリオクリアはもう目の前。兵士の会話などから信玄がどうなっているのかはもうわかっているよね？　となればやることはただひとつ。そう、彼にとりついている魔を倒すのだ！　信玄が病（やまい）のために他界したのはよく知られているけど、その原因がこの魔にあったという新事実(？)もあとでわかるぞ！

ボスは阿修羅。手ごわいぞ！

このシナリオの真のボスキャラがこの阿修羅だ！　この部屋には仕掛けがあって、床と壁から毒を塗った矢が飛び出してくるからもう大変！　ちょっとでも触れるとすぐに真っ赤になっちゃうぞ！

画面の下にあるのは阿修羅のヒットポイント。ダメージを与えると右から赤く変わっていくのだ。

いがちゃんから……

このシナリオで、いちばんみなさんが悩むだろう部分が、倉庫のカギのありかだと思います。まぁ、あれさえ見つけられれば、あとはすんなりクリアできると思いますよ。

あとデカキャラのシーンでは一歩一歩ゆっくり進んでいかないと、すぐ毒を受けちゃうので、注意が必要でしょうね。

年表

武田信玄が生まれてから、徳川家康が没するまでの約100年間には、さまざまなできごとがあった。簡単にそれをみてみよう。

1521 11月、武田信玄、石水寺城で生まれる。

1531 1月、武田信虎、諏訪頼満と甲斐韮崎で戦う。

1532 9月、武田信虎、諏訪頼満を降服させる。

1534 5月、織田信長、那古野城内で生まれる。

1536 4月、伊達植宗が「塵芥集」を制定する。

1537 2月、豊臣秀吉、尾張中村で生まれる。

1539 4月、幕府が勘合船を派遣する。

1540 6月、織田信秀、松平氏の安祥城をおとす。

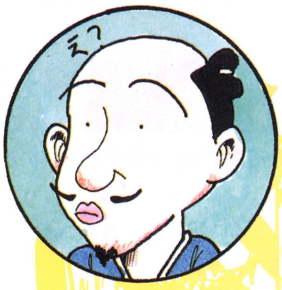
1541 6月、武田信玄、父の信虎を駿河に追い、自立する。

1542 12月、徳川家康、岡崎城で生まれる。

1543 8月、ポルトガル船が種子島に漂着。鉄砲を伝える。

1545 8月、今川義元、武田信玄と結び、北条氏康を攻める。

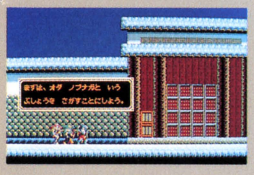
1547 6月、武田信玄が「甲州法度之次第」を制定する。



戦国ソーサリアン・ヨ
織田信長

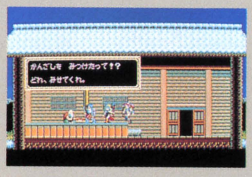
そのころ日本では、ひとりの武将が天下を治めようと勢力を伸ばしていた。エティスは、そのあまりのすさまじさに魔の気配を感じとっていた。その武将の名は織田信長といった。

はてさて、信長さんはどこにいるのやら……



二条城の前からスタート。このシナリオは信長に会わないことにはストーリーが進まないので、さっそく探しに行こう。信長は安土城にいるけれど、1本目のシナリオを解いていないと城内に入れないシステムになっているから、ちゃんと1本目をクリアしてから来るようにね！　冬の京都もおつなもんですなぁ。

困った時はお互いさまさ



質屋さんや食堂、お寺などをめぐりめぐってやっと見つけたかんざし。持ち主のモキチに返してあげれば、きっといいことがあるはず……。

このシナリオをクリアするのには何日も（シナリオ内での時間だよ！）かかるのだけど、このシーンのすぐあとでも一晩ある場所で過ごすことになる。「行きづまったら神父さん」が合言葉だ。

滝川が殺されている！

信玄のシナリオにも出ていた山伏からの話を聞き、急いで二条城にやってきたが、すでに滝川は何者かによって殺されたあとだった！　手がかりとなるアイテムがすぐそばに落ちていたが、持ち主の××が犯人なのだろうか？　いずれにせよ、早くみんなに知らせなければ……。

滝川さん、さぞ無念だったことでしょうね。

いがちゃんから……

質屋さんの前で雪だるまをつくっている女の子がいますが、あれはストーリーとは関係ありません。雪が降っているので、子供に雪だるまをつくらせようと思っただけですから（笑）。

風神＆雷神とは何回も戦うことになります。いやぁ、いやらしいシナリオになっていますねぇ。

デカキャラは2匹いるぞ

このシナリオのデカキャラは2匹いるのだ。びょうぶ絵から抜け出してきたような雷神と風神がそれで、名前どおり雷と風を使って攻撃してくるぞ！　レベルの高いソーサリアンなら剣で倒すことも可能だけど、ヤツらはすぐに復活するのでとほうにくれちゃうかもしれない。あのアイテムさえあれば……。

このシナリオ中最大の謎がこれ！

このカギ穴に合うカギを見つけるのが、このシナリオ中いちばんの難所といえるだろう。いや、「難しい」というよりは「意地が悪い」っていうほうがあたっているかもしれない。ここで詰まっちゃった人も多いと思うので、ヒントを少々。カギは二条城で手に入れたアイテムの中に入っているのだ。あとはデカキャラと……。

1549 陸。布教をはじめる。7月、ザビエル、鹿児島に上

1550 9月、信玄、信濃戸石城で大敗する。

1551 3月、織田信秀、42歳で没する。

1552 12月、ザビエル、27歳で没する。

1553 **島で戦う（第一回）。8月、上杉謙信と信玄、川中**

1554 追加」を制定する。2月、今川義元が「仮名目録

1555 が成立する。3月、甲・駿・相の三国同盟つる。4月、織田信長、清洲城に移

1556 法度」を制定する。11月、結城政勝が「結城氏新戦う（第二回）。7月、謙信と信玄、川中島で

1558 **仕える。9月、豊臣秀吉、織田信長に**

1559 義輝と面会する。2月、織田信長が入京。将軍

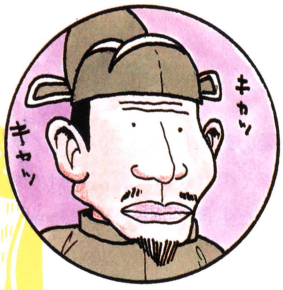
1560 **戦死し、家康が岡崎に帰る。5月、桶狭間の戦い。義元が**

1561 戦う（第四回）。9月、政虎と信玄、川中島で

1562 **同盟を結ぶ。1月、信長と家康、清洲にて**

1564 に降伏をする。2月、三河の一向一揆、家康に行く。11月、家康、人質として駿府

 イラスト／盛本康成



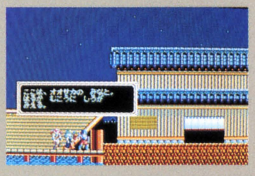
戦国ソーサリアン・参

豊臣秀吉

元織田信長の家来、豊臣秀吉が天下を治めてからというもの、日本は平和なときを過ごしていた。しかし、エティスは、その秀吉がいる大坂の城に魔の気配を感じる、という。

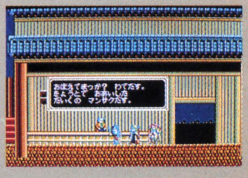
まずは大坂見物といきますか……

このシナリオの舞台となるのは大坂。ゲームスタート時に行ける場所はそう多くないけれど、プレイしていくうちにどんどん行動範囲が広がっていくぞ。もちろん前の2本のシナリオをクリアしてないとダメだけどね。前のシナリオで助けてあげた人が、つぎのシナリオでは逆に助けてくれたりする。そんな関係ってステキだよね！



おや、久しぶり！

おっと、ウワサをすればなんとやら。さっそく旧友との親交を温めあったりして……。それにしても出世しましたねぇ。別人かと思っちゃった。ちなみに前のシナリオをクリアしていなければ、マンサクさんはこんなふうに話しかけてきてはくれません。するともちろんお話も全然進まないから、無益な冒険となっちゃうワケ。



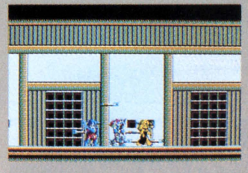
抜け道があったとは！

大坂城の門が開かないので困っていたら、なんと抜け道があったとは！

このシナリオでは何度も城と町を往復することになるので、ここの抜け道も10回以上とおることになる。城で行き詰まったら、1回町にもどってみよう。きっと道がひらけるはずだ。そうそう、種族もシナリオと関係があるんだよね！

矢が刺さっちゃったよー

大坂城内には、いたるところに仕掛けがあるので注意が必要。下の写真は矢が飛んでくる部屋。98版のものでは、なんとソーサリアンたちに矢がつき刺さっちゃうのだ！　頭やお尻に矢を刺したまま歩くソーサリアンってのも、なかなかユーモラス。もっとも矢が刺さっている本人にとっては笑いごとではないんだろうけどね！



いがちゃんから……

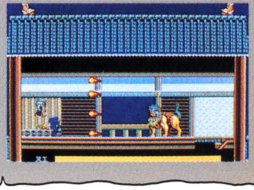
シナリオをクリアするために歩かされる距離が、『戦国ソーサリアン』のなかでいちばん長いんじゃないかな。

マニュアルのほうにも載っているのですが、ウィザードがいないと解けないつくりになっていますので、パーティ編成のときに忘れないようにしてください。

秀吉の演技にも注目してくださいね！

ヌエの吐く弾には要注意だぞ！

ついに秀吉にとりついていたヌエとの対決だ！　素早い動きと口から吐く火の玉、石化の玉には十分気をつけよう。火の玉を吐く直前に一瞬動きが止まるので、そこが狙い目。素早く近づいたら剣で攻撃し、よゆうをもって遠くへ逃げよう。これを繰り返せば絶対に倒すことができるからね！



1566
真田幸村、上田城にて生まれる。

1567
4月、六角義治、「六角氏式目」を制定する。
8月、信長、斎藤竜興の稲葉山城をおとす。
10月、信玄、長子義信を殺し三国同盟がくずれる。

1568
9月、信長、義昭を奉じて入京する。

1569
3月、信長が撰銭令を発令する。
4月、信長がフロイスの布教を許可する。

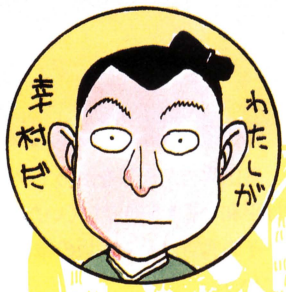
1570
6月、信長、姉川の合戦にて勝つ。
10月、信長、義昭と不和になる。

1571
5月、信長が伊勢長島の一向一揆を討伐する。
9月、本願寺光佐が信長に対抗する。

1572
12月、信玄、三方ケ原の戦において家康軍を破る。

1573
4月、信玄、伊那郡の駒場で病により53歳で没する。
7月、信長、義昭を追放し、室町幕府滅亡する。
8月、信長、朝倉義景と浅井長政を滅亡させる。

1574
9月、信長、伊勢長島の一向一揆を討伐する。



戦国ソーサリアン・四

真田幸村

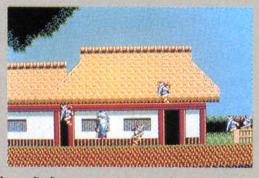
1615年、大阪夏の陣の戦さにおいて、数多くの武将が死んだという。そのなかには真田幸村の名前もあったが、彼はまだ生きているとのうわさが持ちあがっていた。

忍者の里が舞台なのだ

いままでの城下町から一転して、舞台は森の奥深くにある真田の里。死んだはずの真田幸村が魔の力を借りてよみがえったというので来てみたのだが、なるほど不気味なところだ。はたして魔は一体なんのために真田幸村にとりついたのか？　そしてその正体は？　大坂夏の陣でのうらみを晴らすのが目的なのか？

ザコキャラながら、うるさい忍者

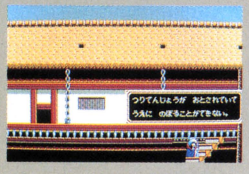
突如として襲いかかってきた忍者集団。彼らは動きが早く、かつ身軽なので剣で倒すのは大変そう。よーし、ここは魔法で勝負だぁ！　ん、そうか！　魔が幸村にとりついたのは、この忍者を手足のようにあやつることができるからか！　ええーい、ちょこまかちょこまかとうるさいやつらめ！　覚悟!!



いろんなしかけがあるぞ

さすがに忍者屋敷、いろいろな仕掛けがしてあるぞ！　ここはつり天井の部屋。奥の部屋への扉が見えているのに、つり天井が落ちていて先に進めないなんて……。屋敷のどこかに、つり天井を操作する部屋がきっとあるはず。まずはそこを探すことにしよう。

ところで、屋敷の台所で手に入れたすりこぎは、何の役に立つんだろ？



影の主役(?)セイシロウ

おや？　われわれのことを知っているあなたは一体どなたでしたっけ？　どこかでお会いしたことがあるような気はしますが……。彼の話を聞いてビックリ！　あるときは旅を続ける山伏、またあるときは番頭さん、そしてその実体はなんと、正義の使者（あれ？）セイシロウさんなのだぁ!!　やっと正体を現わしてくれましたね。

いがちゃんから……

このシナリオの主な舞台が忍者屋敷ということで、いかにもそれっぽいカラクリをいろいろと用意しました。

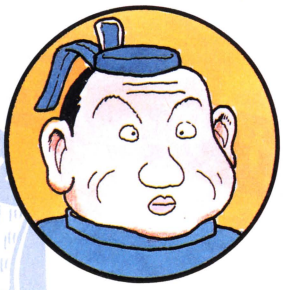
そうそう、テングが登場するシーンでのタテスクロールと、秀吉のシナリオでソーサリアンに刺さる矢は、どちらも木屋さんの力作です。こちらのほうも注目してほしいですね。

テングとの戦いは、屋根の上で！

真田幸村にとりついていたのはテングだった!!　屋根の上での戦いはスリル満点！

このシーンの直前で『ソーサリアン』初のタテスクロールが見られるぞ。家の最上階に現れたテングが空に舞い上がるときに、画面ごと空へいっちゃうのだ！　テング自体はそんなに強くないからね。

1575 5月、信長の鉄砲隊、長篠の戦にて威力を発揮する。
1576 2月、信長、近江安土城へ入る。4月、信長、石山合戦にて本願寺光佐を討つ。12月、織田信長、内大臣となる。
1577 2月、信長が紀伊の雑賀一揆を平定する。10月、羽柴（豊臣）秀吉、中国征伐に向かう。
1581 8月、信長が高野聖を千数百人殺害する。10月、秀吉が鳥取城を攻略する。11月、織田信長、右大臣となる。
1582 6月、本能寺の変で信長が死ぬ。光秀も山崎の合戦で死ぬ。
1583 9月、羽柴秀吉、大坂城を築く。
1584 3月、織田信雄、家康と同盟。秀吉と小牧・長久手で戦う。
1585 7月、秀吉が関白となる。五奉行を新設する。
1586 1月、秀吉と家康が歩みより、和睦が成立する。
1587 6月、秀吉、キリスト教を禁止する。12月、秀吉が太政大臣となり、豊臣の姓を受ける。
1588 7月、秀吉が刀狩令を発令する。



戦国ソーサリアン・五
徳川家康

真田幸村の事件があってからしばらくのこと、徳川家康から江戸の城へ来るよう、書状がとどいた。さっそくソーサリアンは江戸城へ向かっていった。

シナリオは順番にね！

いよいよ最後のシナリオだ。例によって、前のシナリオで入手した情報（この場合は暗号）がないとクリアできないので注意してね。

舞台となるのは江戸城。行けるところはたくさんあるし、迷いやすそうなマップ構成やら難解な謎やらはまさに上級者向き。出てくる敵の強さもハンパじゃないから、気を引きしめてね！

いかにもあやしい井戸なんだけど……

お城の裏の方で枯れ井戸を発見！　でもあるアイテムがないことには、深すぎてとてもじゃないけれど入れないんだ。うーん、残念。

しかたがないから、ほかをあたろう。それにしても江戸城って広いなぁ。どこにいるのかが分かんなくなっちゃったよ。

アカネさんがこんなとこに

こちらは枯れ井戸のなか。もっともだいぶストーリーが進んでからなんだけどね。

パーティの先頭にいるのが、あのセイシロウさん。倒れているアカネさんは前のシナリオからひき続いての登場なんだけど、この２人が『戦国ソーサリアン』の影の主役なのだ。それがなぜなのかはこのシナリオをクリアしてのお楽しみ……。

いがちゃんから……

ここのシナリオはシーンとシーンのつながり方が複雑ですから、キチンとマッピングしたほうがいいかもしれませんね。

短歌の謎は、それぞれをよく見比べてもらえればわかると思います。

ヌエなんかもそうなんですが、このジャキにも有効な魔法があるんです。それさえわかれば楽に倒せるのですが……。

諸悪の根源、ジャキ覚悟！

こいつが『戦国ソーサリアン』における諸悪の根源、ジャキだ！　空間をワープし、センスを飛ばし、魔法で攻撃してくるすごいヤツ！　センスにじゃまされて思うように攻撃できないソーサリアンに、はたして勝ち目はあるのだろうか？

こいつを倒すことができれば、いよいよ待望のエンディングシーンが見られるのだ!!

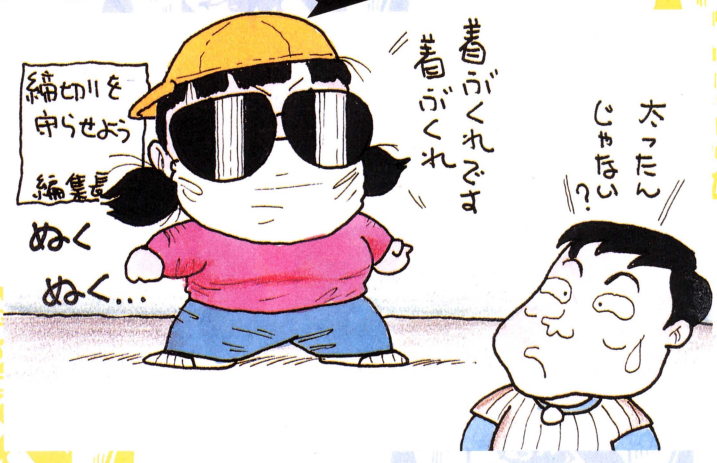
家康さん、大丈夫ですか！

魔にとりつかれていた家康だけど、ソーサリアンとセイシロウの活躍によって、無事魔を追い出すことができた。セイシロウは、実は家康の家来だったんだね。よほど厳しい修業を積んだとみえて、彼のＨＰは実に20000!!　並のソーサリアンよりはるかに強いのだ。これほど心強い味方もいないよね！

1590	1592	1594	1596	1597	1598	1600	1603	1605	1613	1614	1615	1616
6月、伊達政宗、秀吉に降伏する。	3月、秀吉の命により朝鮮へ出兵する（文禄の役）。	3月、秀吉、伏見城の築城に着手する。	5月、徳川家康が内大臣となる。	1月、秀吉、再び朝鮮へ出兵する（慶長の役）。	8月、秀吉、後を五大老に託し、62歳で息を引きとる。	9月、関ケ原の合戦。破れた真田幸村、高野山に幽居。	2月、家康、征夷大将軍に任ぜられ、幕府を開く。	4月、徳川家康、将軍を秀忠に譲る。	8月、幕府、全国にキリスト教の禁止のふれを出す。	10月、大坂冬の陣。秀頼の挙兵に幸村らが応じる。	5月、大坂夏の陣にて真田幸村戦死する。	4月、徳川家康没する。

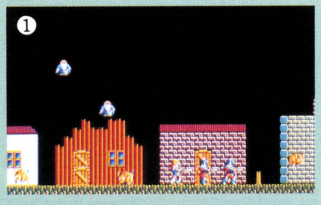
KEIKO組 ソーサリアン班

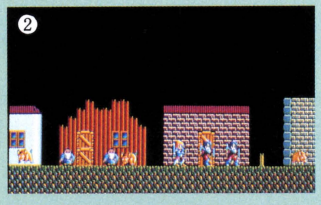
ケーコぐみ

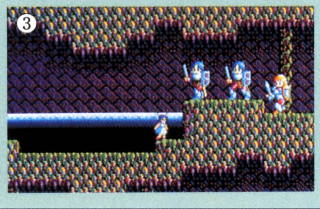


前号で「KEIKO組・イースII班」が解散しちゃったから、もう「ソーサリアン班」ってつける必要はないんだけど、この先なにが起こるかわからないし（イースシリーズもまだ続きそうだしね）、けっこう気に入っていたりもするのでこのままにしますね。ついに発売された「戦国ソーサリアン」の情報もまってまーすっ!!

変な魔法の使い方(88版)ど〜んと公開!



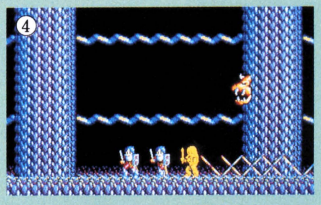


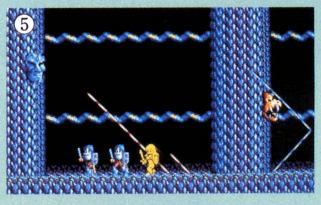


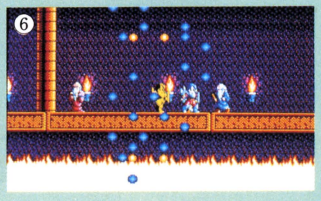
①はおなじみ「ロマンシア」のチャダをやっつけたシーンです。ここでNEGATEの魔法を使うとアラ不思議、飛んでいったはずのチャダ（おじいさん）が地面に落っこちてきちゃうのだ（②）。さらには③を見てもらえばわかるように、妖精だって落っこちちゃう！　うーんなんて迷惑な魔法なんだろ。でも、ヴァイデスに使うと体が1コずつ落ちてくるので、便利です。ほかにも「不老長寿の水」に出てくるダブル・デビルズがレーザーを撃ってきたときに使うと、④みたいになっちゃいます。でも一定時間たつと元に戻るよ（⑤）。

⑥は「暗黒の魔道士」のゲディスにD-HYPNOTIZEをかけたところ。逃げ出すなんて、それでも魔道士なのっ！

以上、東京都のRUSTハルマゲドンくん、平井康之くん、兵庫県のけむーる米村くんからの情報でした。







「天の神々たち」からの隠れセリフだぞ!

「天の神々たち」からの隠れセリフです。酒の神デュオンと話したあとで酒屋へ行くと、2本目のぶどう酒がもらえるのですが、それをデュオンに渡すと、左のようなとんでもないこと（?）をいうのです。せっかく持っていったのにこれじゃあ、たまんないよね。

「酒の神」っていうと、ソーサリアンたちにお酒をふるまってくれてもよさそうなものなのに、これじゃただのアル中神様じゃないかぁ！　なんて、ここで怒ってもしょうがないか。情報提供者は兵庫県の奥屋満博くんでした。掲載が遅くなっちゃってゴメンね。

イラスト&情報コーナー!!

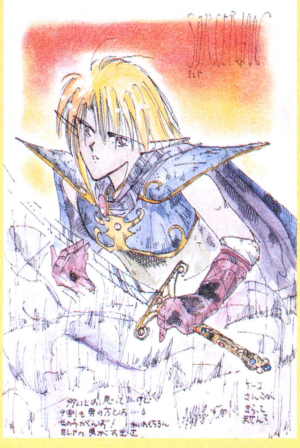
それではさっそくオモシロ情報を紹介していきましょう。まずはアダルトの女性エルフに剣を持たせる方法。ファイター（ヤング・男）とふたりで冒険に行き、エルフを先頭にしてふたりを重ねると…なんと、エルフが剣を持っているように見えるのだぁ！　あはは。福島県の渡部知行くんからの情報でした。おつぎは埼玉県の福田幸司くん「アマゾンの剣（つるぎ）」で1時間くらいかけて最後のボスキャラまで行ったのはいいものの、「よーし、HEALを使いながら突っ込めーっ！」とオルソン（ロードス島戦記IIの）よろしく突入したとたん「ドヒャドヒャドヒャ…」。EXITの魔法を使っちゃったんですって。ご愁傷さま。確かにあのシナリオは最後まで敵が出てこないから、ふだんEXITをよく使う人は要注意だね！

▲東京都のSHIOZOさん。10月号のハガキに共感した人がたくさんいたぞ♡

▼兵庫県の沙羅羅尉くん。オークロットはねぇ、実は出てこなかったのさ!!

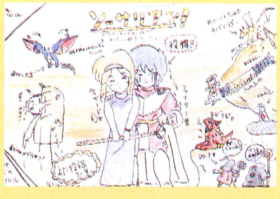
▲福島県のきくちさん。Vol.2は全シナリオ3人パーティだから、彼らの出番だね！　もう解いた？

◀東京都の阿修羅&龍・義流くん。ドラマチックなラストバトル!!



▶東京都の天野春彦さん。シブイ(?)色使いがステキです。最近は女性もがんばってますよ♡

▲福岡県のDAKOTSUくん。こういうノリ、大好き♡　オーサーしぶい！



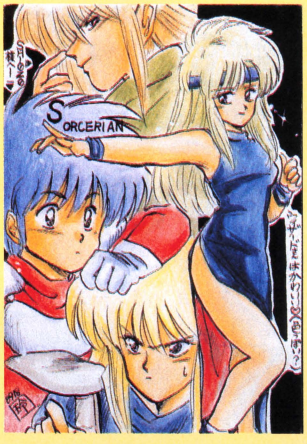
▶兵庫県のバカアドルくん。バカデスのぼりがとってもラブリー♡

▲福岡県のちからくん。体力がありあまっているウィザードがいまの流行かな？

▼神奈川県のRYOFUくん。なぜか人気がイマイチの女戦士。どうしてなのかな？

持たせているとはいえ、あんなに少ないHPでよくがんばったねぇ。努力賞モノです。最後はFLYネタです。「盗賊たちの塔」のエレベーターってはじめは動いていないよね？　でもFLYを使って上へ行と、2階(?)から上はちゃんと動いているのだ。もっとも下に降りちゃうと、また止まっているんだけど…。東京都の上田明美ちゃんからの情報でした。じゃ、また来月！

▲東京都の彩晶さん。ウィザードの男性って、女性に人気あるんだよね。ドワーフは……。



◀大分県の杉山玲さん。やきもちをやいてる(?)女性ファイターが♡　高校受験、がんばってね!!

キミのアイデアを教えてほしいな♡

追加シナリオの方はVol.2まで発売されているけど、ユーティリティーの方はVol.2を出す予定は（いまのところ）ないとか。とはいえ「こんなユーティリティーディスクが欲しい！」という意見を持っている人はいっぱいいると思うので、ここで大募集しちゃいます。ハガキにキミのアイデアを書いて、KEIKO組ユーティリティー班までどしどし送ってください。抽選でファルコムグッズをプレゼントするからね！　みんなのアイデアは責任を持ってファルコムさんに伝えます。だから、もしかすると実現するかも…。

情報募集中！

最近パワーがあるのは、女性投稿者によるイラスト。男性諸君もがんばって情報・イラストを送ってね！　次号はいよいよKEIKO組大賞の発表だぞ。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4―7―16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部

㊚イースⅢ

アドルの冒険第2弾！

先月号でチラッとだけ紹介したイースチームの新作。正式タイトルが決定していないので、とりあえず『イースⅢ』と呼ぶことにしました。それにしても楽しみだなぁ。

イースの冒険から数年後、新たな試練が始まる

『イース』および『イースII』の2作品は、偉大な冒険家として知られるアドル・クリスティーンが16歳のときに体験した、波乱に満ちた冒険を描いた作品だったけれど、今回、仮に『イースⅢ』と呼んでいるこの作品は、イースの国の冒険から数年後、新たな冒険を求めて旅をしていたアドルが、とある町で出くわした事件をもとにつくられるらしい。いったいその町がどこにある町で、どんなストーリーが展開するのか、それはまだ明らかになっていないけれど、イースの国とは無関係の場所であることは確かなようだ。

数点の画面写真をながめただけではどんな物語になるのか、想像すらできないけれど、あの名作『イース』をつくり出したスタッフが手がけているのだから、前2作に勝るとも劣らぬ興奮と感動を味わえることは、まずまちがいないだろう。

アーケードゲームなみのアクションパターン

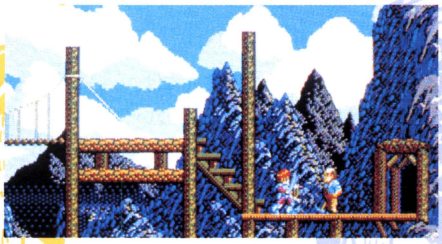
『イースⅢ』でもっとも注目すべき点は、アドルのアクションパターンの多さである。あらゆるテクニックを駆使した、通好みの遊び方ができるぞ。気分はアーケードゲームだぜ！

圧巻の多重スクロール画面!

右上の写真を見てほしい。うっそうとした原生林、かなたにそびえる活火山、そして不気味にたれこめる暗雲…。なんともオドロオドロしい雰囲気に満ちたカットだ。止まっている状態でここまでの迫力を感じさせてくれる画面が、多重スクロールによって、リアルに動いているところを想像できるかい？　それはもう、映画のワンシーンを見ているような臨場感があるんだ。とにかく『イースIII』の画面は、これまでのパソコンゲームの画面と一線を画しているんだ。あいにく誌上では、止め絵しか紹介できないのがじつに残念でならない。

つぎに、左下の写真を見てほしい。アドルの前に男がいる。彼のようなキャラクターと会話を交わし、情報を集めながらゲームを進めていくわけだが、従来のゲームでは、このテの通行人キャラというと、ボーッとつっ立っているか、無目的にスタスタ歩いているかのどちらかだった。ところが『イースIII』では、こういったチョイ役といえど、シナリオによって、じつに芝居がかった行動をする場合があるのだ。キャラクターの動きひとつを取ってもドラマしているのである。多重スクロールにキャラの動き。『イースIII』の画面からは少しも目が離せないぞ。

▲異様な雰囲気がただよう画面。動いてないのが残念



▲ゲーム途中には、アドルに助言してくれる人々が…

▲坑道の内部。画面はハデなものばかりじゃない

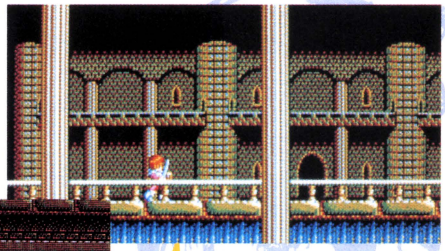
スクロール画面の数を変えてメリハリを

先月号から、何度も多重スクロールによって得られる奥行き感のすごさについていってきたけれど、なにもすべてのシーンで画面が3重スクロールするわけじゃない。

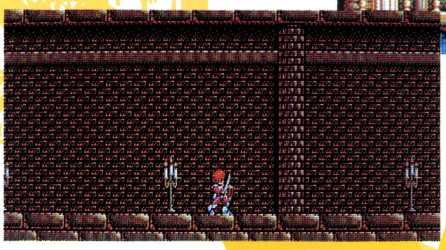
右の2枚の写真を見比べてほしい。両方とも城の内部なんだけれど、左のほうは奥内の廊下、右のほうは屋外にある渡り廊下だ。屋内の場合、すぐそこに壁があるので奥行きを表現する必要がない。したがってスクロール画面を1枚しか使用しない。これに対して屋外の場合、奥のほうに別の建物が見えているので奥行きを出さなければならない。そこで多重スクロールが用いられ、奥の建物と手前の廊下が時間差スクロールすることになる。

このように、場面に応じてスクロール画面の枚数を変化させることで奥行き感を調節し、メリハリをつけているあたり、細かいところまで目が行き届いているな、と感じさせられる。

ビジュアルのはでさ、美しさもさることながら、こういう地味な演出効果も決しておろそかにはできないのだ。



▲奥のほうにもうひとつ建物が見える。こういう場合は多重スクロール



◀奥内の廊下。すぐそこに壁があるので奥行きを表現する必要はない

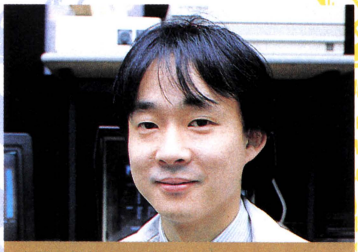
こんどの敵は手強いぜ!!

『イースIII』（仮称）のウリは多重スクロールだけではない。アドルのアクションパターンの多さは左ページで紹介したとおりだが、敵キャラの攻撃パターンもくふうがこらされている。写真のように、クサリをふりまわし攻撃してくるヤツもいるのだ。まだ、開発中なので、見せるわけにはいかないが、デカキャラとの対決では、前作をしのぐ、エキサイティングな戦いが楽しめそう。ますます進化する『イース』シリーズに期待っ！　だぜ。

意気揚がるスタッフに直撃インタビュー！

さてさて、今回も製作スタッフのみなさんにインタビューをしてまいりました。『イースIII』のここを見て、聴いてほしい！　というテーマで質問させていただいたんですが、お話しを聞いている間も、みなさんの意気ごみをひしひしと感じました。

ノンストップのゲーム展開だ！



⬆橋本昌哉さん。『イース』のゲームデザイナー、プログラマー。イースチームのボスである

先月もインタビューさせていただいた橋本さん。今回は、プログラムやシステムの面で注目してもらいたい点についておうかがいした。

――フロント、センター、バック、それにプレイヤー面を加えた計4枚の画面が完全な重ね合わせで動くところを見てもらいたいですね。ものすごい遠近感がありますよ。それから、プレイヤーやデカキャラなどの動きにも注目してください。とにかく凝ってますから。あと、メッセージ表示などのウィンドウが表示されている間も、バックの動きが止まらないようにしてあります。ゲームの流れを止めないようにしたかったんですよ。

臨場感と演出を楽しんでほしい

シナリオのスタッフ、宮崎さんには、前2作と『イースIII』のちがいについてお聞きした。残念ながら、シナリオの内容はまだヒミツだそうだ。

――まず『イース』よりもアクション性が高くなっています。内容的にも、ナゾときよりも演出で楽しませるのが中心になります。『イースII』の鐘つき堂のような感じです。演出の方法として、キャラクターに芝居がかった動きをさせることも考えてます。今回の画面構成では『イース』のように迷路を楽しむことはできませんが、そのぶんグラフィックの臨場感や敵キャラの動きなど、自分のいる場面（画面）を楽しんでください。

⬆宮崎友好さん。『イース』『イースII』を通してシナリオを担当している。プログラマーでもある

『イース』のノリを大切にした曲づくり

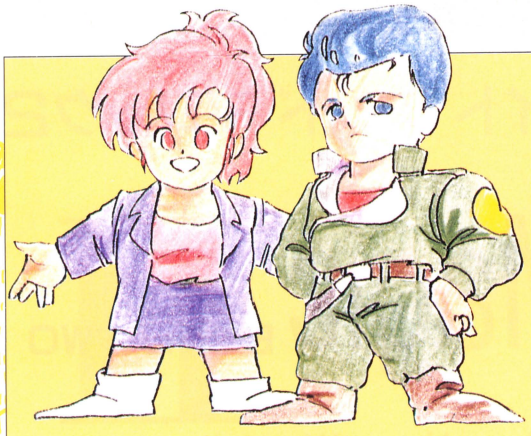
ミュージックを担当していらっしゃる石川さんには、『イースIII』の音楽がどのようなものになるのか、たずねてみた。ＧＭの中でもダントツの人気を誇る『イース』のＢＧＭだけに、気になるところだ。

――『イースII』の音楽は、『イース』に比べるとかなりロックっぽかったんですけど、今度の音楽は『イースII』よりもさらにロックっぽくするつもりです。『イース』の草原のＢＧＭだとか、『イースII』のタイトル、地下水路のＢＧＭ、鐘つき堂のＢＧＭなど、人気の高い曲が持っている、イース独得のノリを大切にした曲をつくろうと思っています。

⬆石川三恵子さん。『イース』のミュージック担当。『ソーサリアン』のアレンジなどを手がける

アドルシリーズは続くのか？

まだ『イースIII』の全貌も明らかになっていないうちからこんな話をするのはちょいと変なような気もするのだけれど、『イースＩ』についていたマニュアルをいま一度ひもといてほしい。そこには、アドルが死ぬまでに体験した冒険について書かれた手記が100冊以上あると書いてあるはずだ。そうなると、このシリーズも100以上続くことになるのだろうか。ううむ、ファンのひとりとしてじつに興味深いことだ…。



極秘裡に開発が進められていたゲームを発見!

いよいよ本格的に動き出したファルコムの第3チーム。気になるデビュー作(?)について話を聞いてきたぞ!

『プレイヤーの性格がゲームにかなり影響するんです』

このゲームの元となったストーリーを考えたのが「絵描き」の山根さん。『ソーサリアン』のシナリオも手がけた方です。

――どういうゲームなんですか?

山根　カインという29歳のおじさんが主人公のアドベンチャーゲームです。

――ほほぉ、アドベンチャーですか。

山根　発売したときに「アドベンチャー」ということばが入らないかもしれないのですが、そこのところはご了承ください(笑)。ようするに、いままでのアドベンチャーゲームとは少しちがっているんですよね。

――といいますと……。

山根　アドベンチャーゲームだけどデカキャラがいます、とか(笑)。

富　アドベンチャーゲームですがホーミングがあります、とか(笑)。

――?????　アドベンチャーゲームというからには、当然ストーリーもあるわけですよね?

山根　あるんですけど、いいかげんなんですよ。たとえば女の子が出てきて、「助けて」とプレイヤーにいったとします。ふつうなら彼女を助けるためにいろんなことをするわけですが、なかには勝手に話が進んでいくのに腹を立てる人もいるでしょ?　「助けて」といわれて「いやだよ」といいたい人が。

――いますね、そういう人(笑)。

山根　そういう人のために「いやだ」コマンドっていうのがありまして、断わることができるんです。ですからストーリーの展開の仕方がプレイヤーによってちがってきちゃうんですよ。

――それはおもしろそうですねぇ。まだよくわかっていないんですけど(笑)。それでは最後にひとこと……。

富　構想3年、制作費4万リラ(笑)。

山根　開発好調、乞うご期待!!(笑)。

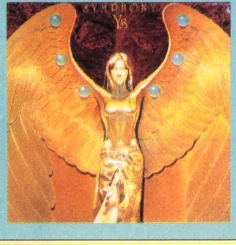
『スペースオペラ+ラブコメディを目指しています』(笑)

「山根先生の管理を任されています(笑)」という富さん。仕事は「わがままなストーリーを上手にプログラムする」とのこと。

▲開発室風景。残念ながら画面写真は撮れなかった

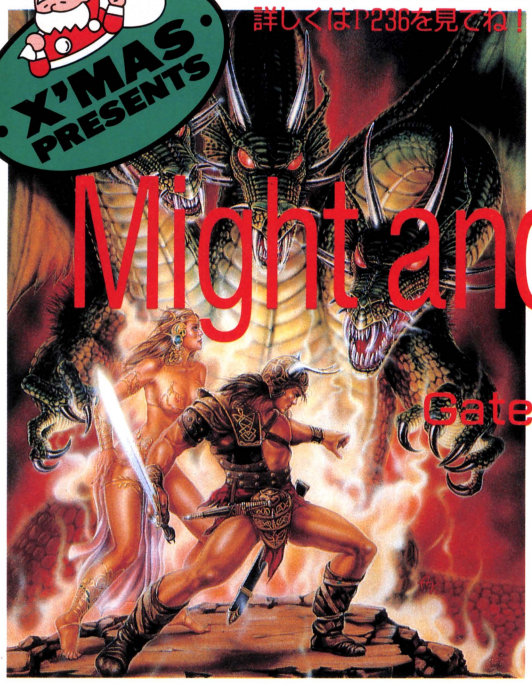
交響曲『イース』情報!

11月5日に発売されたこのアルバムをキミはもう聴いたかな?　羽田健太郎氏の手によって新たに生まれ変わった『イース』の音の世界、体験しないともったいないぞ!



X'MAS PRESENTS

PC9801（V以降）を3名様にプレゼント（メディアを明記のこと）
詳しくは↑236を見てね！



マイト アンド マジック2

Might and Magic II BOOK TWO

Gates to Another World!

あの全米第1位RPG『マイト アンド マジック』が、ボクたちのところに帰ってきた！　こんどの『2』は、日米同時発売。それも日本版は、よりプレイしやすいようにスタークラフトの特別チューンナップなのだ。これはすごいっ!!

これはすごい！日米同時発売だ

日米同時発売に向けて、最後の大詰め。はたしてナンバー1になるのは、日本が先か、アメリカが先か。いまから気になるトップチャート、なのだ

今年のはじめ、『マイト アンド マジック』に熱中した人は、いったいどのくらいいたんだろう。かくいうボクも、見事にハマってしまったひとりなんだけど。あれは、クリアするのがものすごいタイヘンなんだけど、メチャメチャおもしろいRPGだったね。じつは、あの『マイト アンド マジック』。サブタイトルに『BOOK ONE』と入っていたのだ。そして、この冬、とうとう『マイト アンド マジック2』が、日米同時発売になる！

◀もちろんキャラをつくれば『2』だけで遊べる

◀でも『1』で冒険をともにした勇者も転送できる

スタークラフトといえば、アメリカの質の高いゲームを日本版に移植することで有名。でも、今まではアメリカ版のイメージを壊さないように、そのまんま移植していたんだな。ところが今年『ファンタジーIII』で、日本人に遊びやすく、そして日本のパソコンの力を使いきった、新しいカタチの移植にトライ。この成功で、今回はアメリカ版の開発段階から参加して、移植というより同時開発。アメリカ版のシナリオのよさをそのままに、日本版ならではの遊びやすさを追究した、究極のRPGの登場となったんだ。

日本版とアメリカ版の大きな違いはなんといってもグラフィック。アメリカ版は、前とそれほど変わらない画面構成（ただし、メチャクチャきれいになったよ）だけど、日本版は『ファンタジーIII』で評判のウィンドウ式。これにマウス対応のおかげで、快適な操作性が実現。スタークラフトもこのウィンドウ方式には絶対の自信があるみたいだ。

それに、戦闘シーンもかなり違うぞ。アメリカ版では、前と同じ構成に、モンスターの簡単なアニメをプラス。ところが、日本版では、今までとはまったく違う構成にして、臨場感がすごいのだ。どっちかというと単調だった前作に比べ、今度は、戦うのが楽しみなくらいなんだぞ。

そうそう、それから日米版ともに、地上での3D画面の表示方法が、前作と変わった。Apple II版の写真を見てもらうとわかるけど、すごく見やすくて、リアルになったんだ。

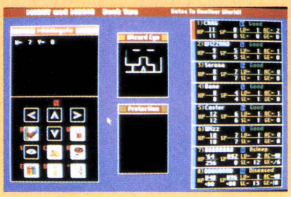
もちろん、前作のキャラを持ってくることもOK。レベルは1になっちゃうけれど、前のレベルに応じて、ある程度の経験値がボーナスされるのさ。

それでは、細かく紹介していこう。

◀日米同時開発中。これはApple IIの画面なのだ。3D表示もすごくリアル

●スタークラフト☎03-988-2988●PC9801シリーズ（V以降）/9800円/11月末発売予定

マウス&アイコンで操作性はばつぐん！



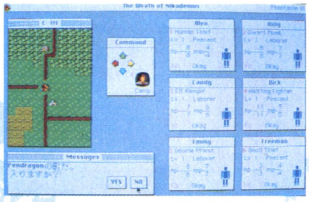
画面は『ファンタジーⅢ』で採用したウィンドウ式に、マウス&アイコンでスマートに

『マイト アンド マジック２』のいちばんの特徴は、そのバツグンの操作性にあるんだ。

『ファンタジーⅢ』で初めて採用したウィンドウ方式とマウス対応をもとにさらに大幅にグレードアップ！　これで、マウスを使うだけでゲームをプレイすることができる（もっとも、文字を入力しなきゃいけないなんて場合は別だと思うけど）。

そのうえ、各コマンドに対応しているアイコンも、全部大きさを統一してわかりやすいシンボルが表示されているから、どんな意味なのかよくわかっちゃうのだ。それもユーモアたっぷりなデザインで、なかなかおっしゃれー。たとえば「休息する」は、「ZZ……」というふきだしになっていたり、「パーティ全員のお金を集める」なんてのは、「そうじ機でお金を吸いとる」なのだ。なかなかおもしろいでしょ。こんなちょっとしたユーモアが、RPGのデンジャラスな冒険にゆとりを与えてくれちゃうのだ。

それにゲームのスタート時、町を選ぶのも、マウスでOKなのだ。まだ、写真ではタテ、ヨコに線で区切ってあるだけだけれど、最終的には、バックにマップのグラフィックが入るかもしれないとか。そうなったら、ものすごくキレイだね。



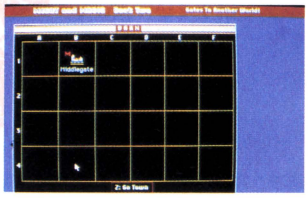
◀これが『ファンタジーⅢ』のプレイ画面。似てるね

◀メイン画面でつねに表示されているアイコン。移動するのも、このアイコンでやるし、メッセージの表示時間の調整だってできるのだ

◀キャンプ時に利用するアイコン。そうじ機マークは〝集める〟ということ。他に、アイテム使用や魔法のアイコンも追加される

◀モンスターと出くわしたときに表示のアイコン。戦う、何かあげて許してもらう、物陰に隠れる、トンズラするの4つから選択できる

◀戦うときに表示のアイコンは、さすがに種類が豊富だね。下の2つが、オートとフルオートなのだ。これで戦闘もラクチン？



◀スタートのタウンを選ぶのもマウスでクリック！

もちろん、店での買い物も、マウスでOK！

ただ、残念なことに、発売を予定している全部のパソコンでマウス対応になるわけじゃないんだ。最初に発売になるPC9801シリーズ用はもちろんマウス対応だけど、PC8801シリーズやX1シリーズではちょっとむずかしいみたい。でも、他に移植を予定しているPC88VAやFM77AV、それにX68000では、ばっちりマウス対応するとのこと。マウスを持っていないキミ。今のうちにマウスを買っておこうね。

もちろん、マウス&アイコンの操作性のよさを、より高めるために、画面デザインもよく考えられているぞ。

もともとは、『ファンタジーⅢ』に採用されたものをもとにしているけれども、写真を見くらべると、『マイト アンド マジック２』では、移動やキャンプのためのアイコンが、3D画面（まだ、グラフィックが入ってないけど、左上の黒いウィンドウなんだ）の下に、きれいにならべられているよね。これだと、画面の１カ所に整然とならべているから、マウスをあまり動かさないで操作できてなかなかよいのだ（『ファンタジーⅢ』では、何かメッセージとかあると、マップ右の移動アイコンから、マップ下のメッセージウィンドウまで行かなくちゃいけなかったのだ）。

まんなかのふたつのウィンドウは、魔法の利用状況を表示しているウィンドウなんだ。だから魔法によってはマップが表示されたりもするのだ。

スッキリしたデザインだけど、情報はしっかりとつかめる。なかなかの画面デザインだね。

色もちょっと独特だけどおちついて見やすいしね。

矢印型

トラック型

ディスク型

◀この3つは、マウスで操作するカーソルなんだ。ふだんは矢印だけど、わかりやすいように、いろんな形にヘンシンするのだ。トラック型は、アイテムを操作しているとき。つまり、アイテムを運んでいるというわけ。ディスク型は、『１』から『２』へ、キャラクターを転送するときにでてくるカーソルなんだ。ここらへんも、おしゃれ。

これが「M&M2」のマップ。今回もクエストがもりだくさん

ゲームバランスもだんぜんおもしろく

ストーリーやシステムにいろんな改良がされている。ハイアリングや、8人パーティ。魔法の種類も増えてニコニコなのだ。

ゲームの心臓部ともいうべきシステムやストーリーにも大きな改良が加えられているのだ。

まず、システムでいちばん大きな改良は、ハイアリングができたということ。このハイアリングというのは、ひと言でいうと傭兵のことで、世界の各地に散らばっているのだ。彼らは、レベルも職業もさまざまだけど、共通してるのは、お金を払ってパーティに参加してもらうということ。だから、お金がなくなれば、ハイさようなら、ということになる。金の切れ目が縁の切れ目というわけ。もちろん、レベルの高いハイアリングほど、賃金も高い。

このハイアリングを有効に利用するのが、必勝のポイントとボクは踏んだね。レベルもさまざまなのがいるということだけど、各クエストの難易度とバランスを合わせているかもしれないしね。そうそう、それから、これはウワサなんだけど、このハイアリングをうまく利用しないと、解けないクエストがあるかもしれないって。特定のハイアリングがクエストを解くカギになるっていうことかな。ちょっとチェックだね。

このハイアリングの登場で、パーティの参加人数も変更になったんだ。なんとハイアリングを含めて、最大8人でパーティを組むことができるようになったんだ。パーティには、プレイヤーがつくったキャラクターは、1〜6人まで参加できる。でもって、残りをハイアリングに割りあてて、最大8人までというわけだな。だからキミがつくった6人のキャラクターにハイアリングをふたり雇って8人とか、キャラクターをひとりだけつくって7人のハイアリングを雇うということもできるんだよ（もちろん、お金がたっぷりあればだけどね）。

◀今度のパーティは最大で8人なのだ

ハイアリングもパーティに参加している間はみんなとおなじ。戦って経験値を集めればレベルアップもできるし、パーティの隊列にどうならばせたってOKだよ。

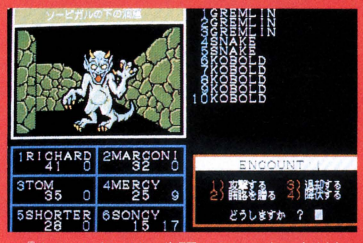
それから、職業が新たにふたつ加わった。ニンジャとバーバリアンだ。どちらも戦闘のプロといったところかな。これは、エキサイティングな戦闘が期待できるね。

それから、魔法も新たに追加されたものがあるんだ。その中にはマッピングの魔法もあって、自分のいるエリアのマップを表示することができちゃったりするのだ。はっきりいってこれは、便利だと思うよ。

さて、一方ストーリーとシナリオのほうなんだけれども、基本的に前作と

今度のバトルは臨場感たっぷり!!

▲これが、新しいバトルモードだ。まんなかでモンスターとパーティが向かいあうワケ



▲『1』のときには、先頭のモンスターだけしか。グラフィック表示されなかったのだ

▲バトルモードのまんなかのウィンドウは、『ファンタジーIII』とよく似ているのだ

戦闘のシステムが変わって臨場感がバツグンになった。これは、はっきりいってすごい進歩だと思う。前作の戦闘のシステムって、ちょっと臨場感に欠けてたから（それがいいという人もいたけどね）、けっこうボクには苦痛だったんだ。それにモンスターも強いもんだから、すぐ全滅しちゃったりしてなかなかレベルアップできなかったしね。

でも、こんどのは、はっきりいってスゴイ。わかりやすくいうと『ファンタジーIII』式なんだ。モンスターのグラフィックは、出会ったモンスターの種類（なんと、いちどに最高10種類！）が全部いっぺんに表示されるし（前作は先頭にいるモンスターのグラフィックだけ）、魔法や弓矢や剣の攻撃がアニメしちゃうのだ。おまけにＦＭ音源による効果音つき（Ｘ68000版はサンプリングによる音声合成で超リアル）となれば、なにもいうことなし。

おまけに、前作でもあったオートモード（剣で戦える場合には剣で、弓矢で戦える場合には弓矢で、どっちもダメなら防御を自動的に選ぶのだ）にさらに磨きがかかって、今度は、フルオートモードがついたのだ。

これは、１回ごとにコマンドを入れるオートモードと違って、プレイヤーが途中で割りこまない限り、どっちかが全滅するまで各キャラの行動を自動で選ぶというもの。さすがに強いモンスター相手には危険だけれども、ザコを相手にするときには、ラクチンなのだ。でも、できれば自動的に魔法を選んでかけたり、ヒットポイントが少なくなってきたら、攻撃から防御にまわるとかもやってくれると、便利でいいんだけどなあ。でも、それじゃ、プレイヤーがいらなくなっちゃうね。

それに、ハイアリングの登場で戦闘のやり方もずいぶん違ってきた。なんといっても、ハイアリングはただの雇われ人だから、大事な仲間を守るための捨て石にする、なんていうドライな戦闘方法も考えられたりするのだ。

でも、モンスターの強さはどうかな。あんまり強いと、結局全滅ばかりで、いつまでたってもレベルアップできなくなっちゃうよー。

同じクエスト方式。ただし、前作ではいくつもあったクエストのうち、直接ゲームクリアに関係したのは、ひとつだけだったよね。残りのいくつものクエストは、経験値稼ぎにはよかったけれども、いまひとつそれぞれのクエスト同士の関係が薄かったので、ともすると、とりとめのない感じもないわけじゃなかった。そこで、今回はストーリーの全体の流れを考えたシナリオづくりになりそう。それに、前作はかなり難度が高かったから、難度も少しおさえるみたいだ。そうなると、気軽にプレイし始めたのに、途中であまりの難しさに投げだすということもなくなるから、最後までクリアする人がたくさんでるかもしれないね。ちなみに『マイト アンド マジック』では、全部クリアした人は、ユーザーの１％にもならなかったとか。すごく大変なゲームだったんだね。

◀魔法も強力なのがいくつも増えているのだ！

どうかな、『マイト アンド マジック２』のおもしろさがわかってきたかな。最初に日米同時発売といったけど、実際には、アメリカで最終仕様が決定してから日本版の仕上げに入るので、１カ月ぐらいは、ずれちゃうかもしれないとのこと。でもなるべく早く発売できるようがんばりますと、スタークラフトのみなさんは一生懸命だったよ。みんな、おこづかいをためて、たのしみにしていようね。

失われたサンクチュアリィを求めて

——剣と魔法の国、平らな大地と奇跡に満ちた世界。楽園の名にふさわしき“エリアス”、そこは幻想と勇気と優しさがすべての源となる。——だが、今を去ること、数百年前にマイル山脈へ落ちた巨大な隕石から、その呪われた時代は始まった。

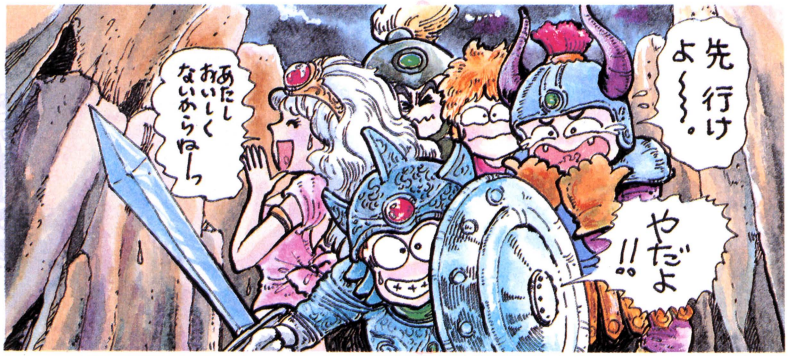
暗雲立ちこめる冬が数年間続いた後、ついに雲の切れ間から光が差し込んだ。しかし、それは次なる異変の始まりでもあったのだ。

隕石のために地軸の向きが変わり、その影響で魔物たちが活動を始めた。ひとびとにつきまとう死の影……。

そんな世の中、剣士あるいは冒険者たちが出現し、そして彼らを管理し、守るためのギルドが起こったのである。

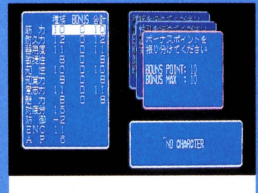
かつての名作ＲＰＧ『ファンタジアン』から一歩進んだ、濃厚な内容のＲＰＧ。それがこの『アドヴァンスト・ファンタジアン』だ。

アクションＲＰＧ全盛ともいえる時代だが、このゲームはＲＰＧの原点であるボードゲームに主眼をおいてつくられているのが特徴。派手さという点では多少欠けるかもしれないが、やりこめば魅力を感じずにはいられないだろう。

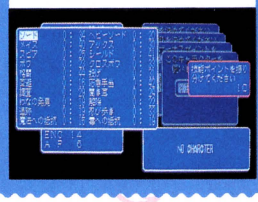


キャラをつくろう

キャラクターは５人まで。種族と性別を選んだあと、各ステイタス値のふり分けを行なう。……あれ、職業は？　そう、職業はないのだ（といってもブータローとはちがう）。その分将来的に見れば、キャラづくりの自由度が大きいワケ。一度スタートすると途中でメンバーの変更はできないので、よく考えてつくるべし。



◀ボーナスポイントのふり分け。あまり偏った分け方はできないよ



◀これは技能ポイント。各3ポイントまでしかふり分けられない

●クリスタルソフト☎06-326-8150●ＰＣ8801ＳＲシリーズ／7800円/11月下旬発売予定

イラスト／渡辺天留子

ボードゲームらしさを追究したコンセプト

従来のＲＰＧだと、いろいろな点で理不尽な点があるな……と感じていた人は、けっこういるんじゃないだろうか？　たとえばまるで疲れを知らないキャラクターとか、飲むとその場で効く薬とか、無限に持てるアイテムとか。普段は気にもとめずにプレイしているけど、よくよく考えてみると、けっこう疑問がわいてくるのだ。

このゲームはそんな部分を極力排除して、「時間」「生活」などの概念をよりリアリティなものにしている。

詳しいことは下のそれぞれの項目を見てもらえばわかると思うんだけど、いままでのＲＰＧではおおよそ考えられなかったキャラの行動や理論、そして能力までが組み込まれていて、感情移入という点ではのめり込めることマチガイナシ。

スタート場面は、ナーンの街の広場。これからどこへ行くか？　の呼びかけがコマンドを通して行われる。

持っていても使えない武器もある

従来のＲＰＧの概念だと、お金さえあればいい武器が買えて、なおかつすぐ使える、というのが普通　このゲームでも、買うことはまあ、買える。しかし、ステイタスやレベルによって、使いこなせない武器もあったりするので、即戦力になるとは限らないのだ。

また、経済概念も考慮してあるので、それほどベラボーに高い武器はない。

重さや攻撃力がメニューでわかるのもウレシイよね。

▲右上のメニューが武器一覧。赤い字の武器は、買っても使いこなせないのだ

「薬はすぐ効く」というアマい考えは通じない

たとえば瀕死の重傷を負っていたにもかかわらず、ヒールポーションを使ったとたん、たちどころに回復してしまったとかいうのも、ありがちな話。だが、現実に即して考えると、これはやはりおかしいのだ。

この手の薬は、使ってから数日たたないと効果が現れないのである。

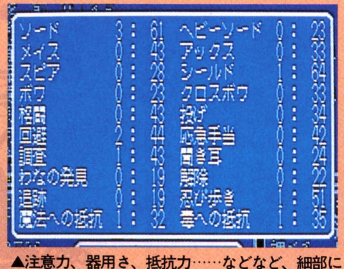
かと言って、薬がすべてこうだというのではない。飲んだその場で効くという、速効性のものも種類によってある。

▲回復系の薬は効くまでに日数が必要。能力増加の薬は即効性のもの

細かい能力値設定

一般に能力値というと、ＨＰ＆ＭＰがあって……程度のもの。ひどいのになると、まったく何もない、という始末で、キャラの技能――たとえばアイテムを使いこなせる力とか、ワナの発見や解除の技能、注意深さなどを具体的に示してくれるものは少ない。ところが、このソフトにはそれがあるのだ。

写真を見てもらえればおわかりのとおり、これだけ細かく技能ポイントが分類されているのだ。これはなかなかマニアック！



▲注意力、器用さ、抵抗力……などなど、細部にわたって数値が設定されている

戦闘モードは戦略勝負

楽しみにしている人も多い戦闘モードは、すべてタクティカルコンバット。だからじっくり戦略を練って戦うことができるのだ。

武器によっては攻撃に２アクション必要なものもあり、たとえば弓なんかはいっぺん引いて構えて、次で射るといった感じ。

もちろん不必要な戦いは避けて、さっさと逃げてしまうことも可能だ。逃げ足の速いのも、技能のうちだったりして!?

▲カーソルで目標を合わせよう。赤いゲージは、１アクションにつき動ける歩数

小説を読むような感覚でPLAYしてほしい

世界観にこだわり、出た結論がこれだ

前頁の続きめいた話になるけど、通常画面の右下の各コマンドのなかには、「忍び足」「追跡」「解除」といったコマンドがある。敵が眠っていれば忍び足で通過するとか、トラップがあれば解除するといった行動が可能なワケで、このへんはこのソフトならではといったところだ。

さて、いきなり冒険に出ようとしても、目的がなくては話にならないね。そこでまず出かけなくてはならないのが、冒険者ギルドのところだ。

ここへ行くと仕事がもらえるワケで、さあこれでやっと出発、となるのだ。

冒険は各セクションに分かれており、ひとつクリアするごとにギルドへ出かけ、また次の仕事をもらって……、という繰り返しにより進んでいく。

各シナリオの流れは、①仕事をもらう→②目的地へ向かう→③ダンジョンに入る→④目的を達成する→⑤街へ戻る——となっており、いわゆる「謎解き」がこのゲームの主体だ。

こうしたシナリオが7つあり、全体をとおしてみると、ひとつのストーリーに構成されている。その流れの追い方はまさに小説そのもの。広大な世界のリアリティとデータ量に注目すべし！

それでは6章（便宜上こう呼ぼう）までのシナリオをざっと紹介しよう。

▶ここは冒険者ギルド。1つ冒険が終わるごとに、また出かけなくてはならない

◀ここは酒場。客に話しかけると、いろいろな情報を教えてくれる。え、オークどもを見たって？

オークの洞窟

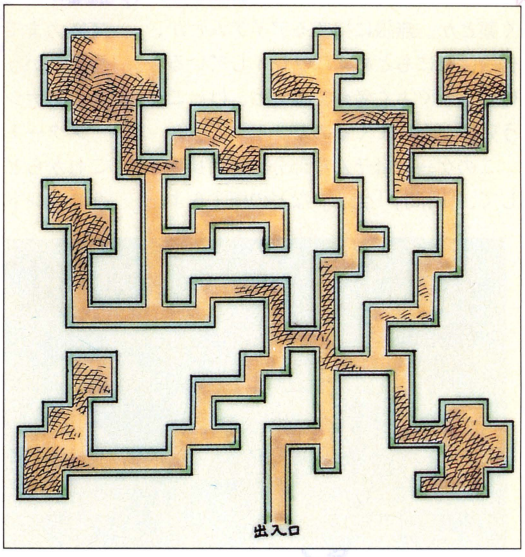
「ナーンの街近くの街道で、近頃荷馬車などがオークに襲われるという事件が多発しているという。どうやらオークがそのあたりに住み着いたか、野営しているらしい。ひとつ、こいつらを退治してきてくれるかな」

——と言われ、パーティはオーク退治に出発するべし。

最初のシナリオなのでダンジョンは平易だし、敵（ほとんどオーク）も大して強くない。軽一い気持ちで解いてみよう。

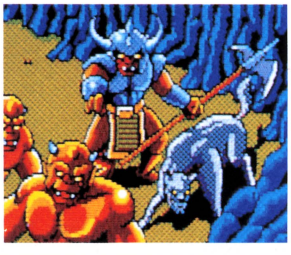
右にダンジョンの白地図を掲載してみたので、進みながらチェックして。

洞窟のマップ



▲イベントとしては①トラップが1か所（と言ってもけっこう長い範囲）②オークの部屋があり、そこでタムロしている敵、③とくにイミはないが巨大アリ軍団、④異様な臭いのする通路、⑤居眠りしている見張り、⑥そしてオークのリーダーがのさばっている部屋。あえてどこに何があるかは書いてないので、プレイしながらひとつづつチェックしてみてね

◀荷馬車の残骸と馬の死体が転がっていた。しかし、荷物そして商人の姿はなかった……



◀リーダーらしい大きなオークと手下が数匹、それにペットらしいヘルハウンドがいる

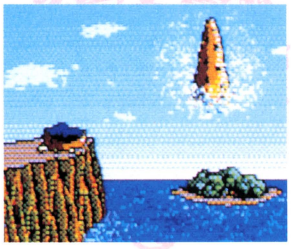
死人使いの村

ここ数日、アルタの村とは音信不通になっている。話によると、村のなかはまったくの無人になっているらしい。そこで、アルタの村に何が起こったのかを調べてくるってワケだ。

◀村は静まりかえり、風の吹き抜ける音だけが聞こえる。村人の姿はどこにも見えない

次元の狭間の塔

ナーンの街の南西にあるサレップ岬の上空に、ときおり幻のような塔が出現し、『次元の狭間の塔』と呼ばれている。そこで、その塔を探検するのだ。これまでに得たアイテムを使えば……。



◀言い伝えによれば、この塔には、「クリスタル・サークレット」という旧世界の秘宝があるらしい

モリアの谷

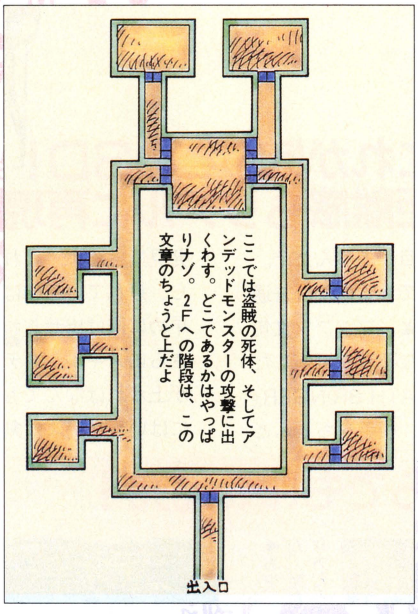
◀モリア峡谷になぜ、アンデッドモンスターが出没するようになったか？その謎を解きに出かける

「3年ほど前から、ナーンの街とササールの村を結ぶ通商ルートにあるモリア峡谷に、アンデッドモンスターが出没するようになったため、モリア峡谷は死者の谷と呼ばれるようになった。しかたなく別の峠越えのルートを使うようにしたが、最近になって峠のあたりには盗賊が出るようになる。盗賊は別のパーティーなどにやらせるから、君たちはなぜモリア峡谷にアンデッドが出没するようになったのかを調べ、元の安全な土地に戻してほしい」——と言われ、モリア峡谷へ向かうのだ。

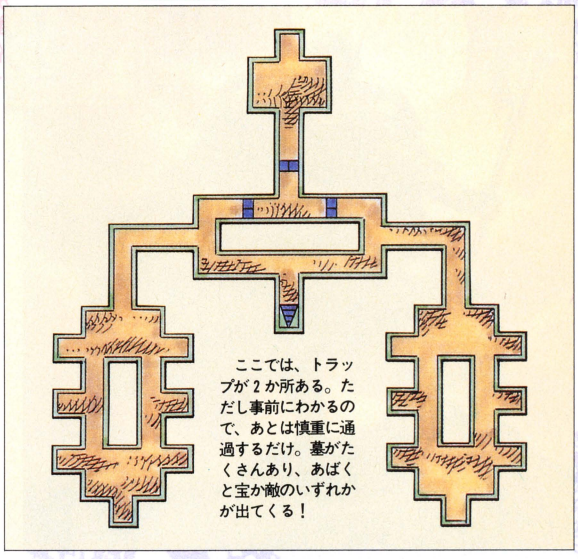
左右を険しい崖に囲まれた峡谷の空には、分厚い黒雲がかかり、谷の内側は昼間だというのに月夜程度の明るさしかない。

谷の仲に入っていくと、向こうから骨の馬（馬の骨？）に乗ったスケルトンがやってくるのに気がつく。パーティーが追跡する間もなく、スケルトンは洞窟の中へと消えていった……。

——このダンジョンは2階建て。前のシナリオとちがって、××を退治するのが目的ではない、とだけ言っておこう。あとはお楽しみということで。



洞窟のマップ

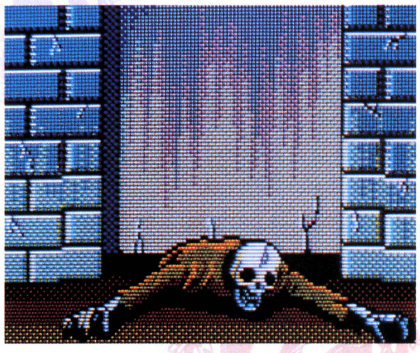


2F

1F

ご覧のとおり2層構造。戦闘イベントがいくつもあるが、金目のものもあるのがウレシイ。

メインイベントは、階段を上がって2Fにある。そこで待つものは……え？　書いちゃダメなんですか？　ん一残念だなあ。じゃ、ま、ごゆっくりと!!



▲落とし戸にはさまれた死体がある。盗賊風の身なりをしている。死んでから数年たつようだ

そしてこの先、パーティを待つ冒険は…

先読みの娘

「君たちに、ある人物を護衛してもらいたい。大異変を生きのびた唯一の都市セラファイスに住む神官の娘を、近くの村まで無事に送り届けるのが仕事だ。詳しいことはセラファイスで話てくれる」

——と言われ、ハーティはセラファイスへ向かう

この神官の娘というのがですね、じつは……えっ？　これもダメなの？　うーん、しょうがないなあ。ガマン、ガマン！

ダークオーブ

「以前、行方不明になったオーブが山岳地帯に現れたらしい。さらに、そのオーフというのは、旧世界の魔法使いたちが作ったのだが、その強力さと邪悪さのために一度も使われなかったダークオーブだということだ。オーブが邪悪なる者たちの手に渡る前に破壊するのだ」

ダークオーブは山岳地帯のどこにあるのか!?　パーティーを待ちうける、新たな敵は、そして試練は!?　ますます謎を深めつつ物語は進む!!

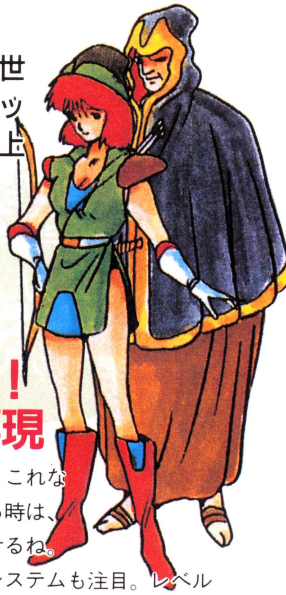
「戦う」よりも「読み進める」ゲーム

ホントは最終章まで紹介したかったんだけど、まだこの原稿の段階では未完成ということで、今回はここまで。えっ、「楽しみが減るからあまりベラベラしゃべるな」？失礼しました。

RPGとしてはちょっと新しい、マニア好みの仕上がりのこのソフト。ファンタジーの本来のすばらしさを知りたい方に、ゼヒお勧めしたい。

X'MAS PRESENTS 3本

DEATH BRINGER

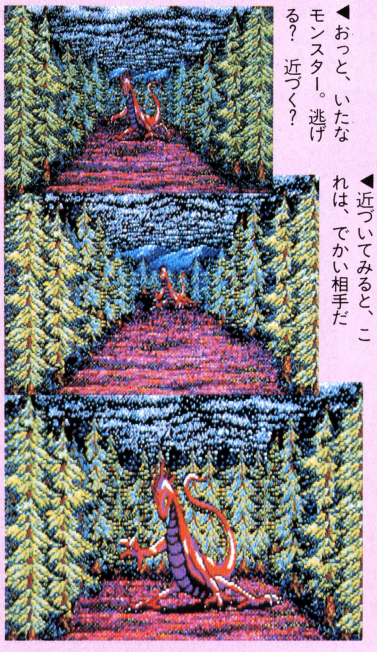


「日本テレネット」から、広大な世界を背景に、本格的ファンタジックRPGの登場だ！　システム上の新しい試みに注目してくれ。

これがほんとの3D！距離感もリアルに再現

どうして、いつも、モンスターは突然、目の前に現れるんだ？　キミは疑問に思ったこと、ないかい？　幽霊ならわかるけど、熊だの、トロールのたぐいまでが、開けた場所で、いきなり降ってわいたように現れるなんて、ズルイ！　こちとら、目があるんだぞ。遠くからだって発見できるのが、普通じゃないのかねえ。と、ブツブツ文句を言ってたら、そんな不満を解消したゲームが出たぞ。『DEATH BRINGER』では、遠くからでも、相手をちゃんと発見できるよ。これなら、疲れている時は、早めに逃げ出せるね。さらにスキルシステムも注目。レベルが上がればなんでも強くなるってわけにはいかないよ。剣で倒せば、剣の技

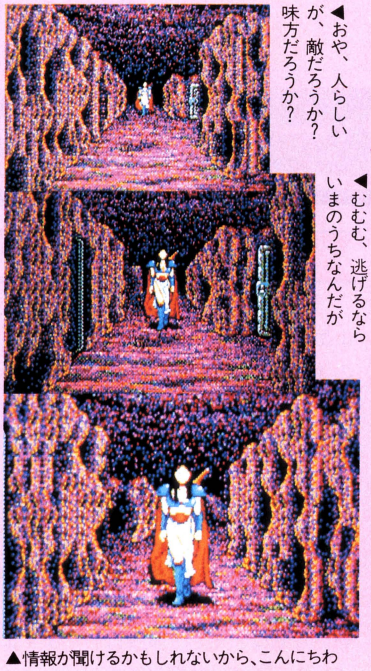
あれに見えるは…？　遠くからでも、敵、発見！



◀おっと、いたなモンスター。逃げる？　近づく？

◀近づいてみると、これは、でかい相手だ

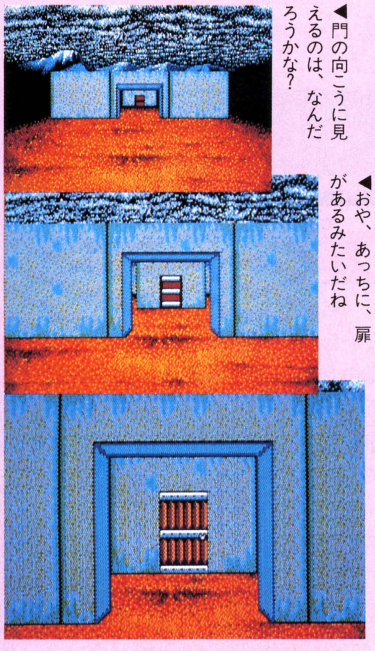
▲ここまで来たら、もう、戦いの時だ！



◀おや、人らしいが、敵だろうか？味方だろうか？

◀むむむ、逃げるならいまのうちなんだが

▲情報が聞けるかもしれないから、こんにちわ



◀門の向こうに見えるのは、なんだろうかな？

◀おや、あっちに、扉があるみたいだね

▲さあ、門をくぐって、あの扉を開けてみよう

●日本テレネット☎03-268-1159●PC9801シリーズ／9800円

島と大陸とに広がるファンタジーワールド

まずは、下のマップを見ておくれ。3つの村、2つの街、3つの神殿、2つの洞窟…。実にさまざまな場所が、しかも数多く点在している。ポイントからポイントへの移動も、1歩ずつ、自分の足で歩かなきゃ行けないんだ。これはなかなか冒険のしがいがある。

出発点は左の島、ノルディフォポス島の、ソロン村から。最初はここで簡単に装備をととのえて、最近なまってきていた腕を鍛え直しに出かけよう。だが、その旅から戻ると、村は荒れはてている。もう帰るべき場所はない。村を攻めた奴らは何者なのだろうか？

おーい、わがパーティに入ってくれる仲間はどこだー？　早く向こうの大陸にも渡りたいと思うけれど島の中も広くって…。それぞれの地域によって、異なる景色を眺める余裕も、最初はないかな？

▲森はモンスターの、そうくつだらけなあ

▲洞窟の中は、浸み出した地下水で湿っぽい

▲岩肌と崖の間を縫う道。霧が立ちこめてる

▲ごろごろと大きな岩がころがっている

能が、魔法で治療すれば、治療の魔法の腕が上がる。主人公をどう育てるかはキミの自由だ。システムのユニークさを納得してもらえたかな？　じゃあ今度はゲームのバックグランドに注目。

かつては、大いなる魔法の力で繁栄していた、この世界。だが、その力を戦いに使った愚か者たちがいたため、強力な魔法を取り上げられ、偉大な魔法使いは伝説の彼方に。この世界のどこかに魔法教典が存在すると噂する者たちもいるが…。主人公は、小さな村で、モンスター退治をして暮らす、ごく普通の剣士。ある日、鈍ってきた腕を鍛え直しに、数日の冒険にでかけたが、村に戻ると、そこは廃墟と化していた…。やがて、この世界のあちこちで事件が起き始めた。平和な日々を奪ったのは何者？　さあ、主人公の剣士となって、冒険の旅へ。アニメ界の巨匠、越智一裕デザインのキャラクターがキミのイメージの翼を広げてくれるよ。

店や宿屋は、RPGの、地獄の仏だ

鍛冶屋

▲武器のことなら、ここにおまかせ。売り買いに加えて修理もやってくれるんだ

宿　屋

▲戦い疲れた冒険者たちもここにたどり着けば、ホッ。安心して、お休みなさーい

酒　場

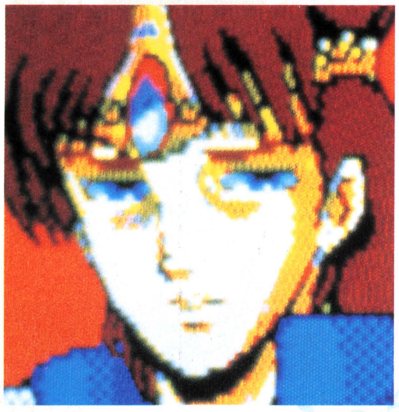
▲好みの飲物を、どうぞ。酒場の主人はたいがい情報通。機嫌を損ねないように

教　会

▲死者の復活は、魔法でおこなう。教会には別の役割があるのだ……

主人公と、その仲間候補をご紹介！　キミは誰と組みたい？

主人公の剣士はキミだ！



▲若き優秀なる戦士だ。ただいま20歳。どこにでもいそうな剣士の１人と、本人は思っていたが、どうやら、秘められた力があるらしい。彼の名前をつけるのはキミ自身だ！

主人公は人間。だが、仲間の候補には、ドワーフもエルフもいるよ。誰をパーティに入れようか。といってもゲームの中では全員が揃って登場してはくれない。最初は見つけた仲間はどんどん歓迎。余裕ができたら入れ換えだ。いつ、誰が、絶対いてくれなきゃ困るという事はまず、ないよ。

ハイドラックス

▲ナイトの称号を持つ誇りたかき戦士。人間

スメロギ

◀はるか東の地より来た謎の男。人間、40代

ガフズ

▲ドワーフ族。寡黙で優秀な戦士である

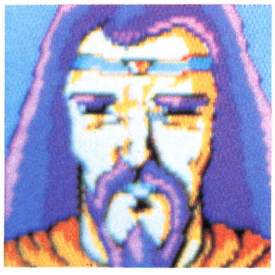
ラーラアルカス

▲美男のエルフ。勇気と冒険心を強く持つ

シティア

▲うら若き人間の女性の身で、僧侶

フォボック



▲温厚な性格の司教。やや臆病。人間

シュターケル

▲盗賊。癖のある人間だが憎めないところも

ディーナ

▲男勝りの女の子。俊敏なところが頼りに

ゼノズバルフ

▲強力な魔力を持つ魔法使いだが、わがまま

アリオノーラ

▲知的で控えめな女性エルフ。魔法が使える

情報提供者やモンスターなど、キャラクターはいっぱい！

なにせキャラクターが多くて重要な人物もとても紹介しきれない。アトランダムに選んだのを、ちらっと、お見せするにとどめておこう。モンスターも大事な協力者も混じっているよ。

魔　法

魔法使いギルド

全魔法を一挙、大公開！　右のリストを見て、少ないなと思った？　それは、同じ効果をもつ強力な魔法などというムダが省かれたからなんだ。どの魔法も、腕が上がるにつれ、より強力になっていく。たとえばH.P.の回復も、最初はほんの少しだけど、魔法がうまくなるにつれて、より多くのH.P.が回復できるのだ。腕を上げるには、実践あるのみ。使えば使うほど、うまくなるってえわけだ。そうそう、その前に魔法を覚えなきゃね。魔法使いギルドで教えてくれるよ。あれも覚えたい、これも学びたい、と思うだろうけど、１人が覚えられる数には限界があるから、誰になにをやらせるか役割分担を上手にね。

魔法リスト

名　称	所属技能	攻撃タイプ	ダメージタイプ
電撃	風系魔法	電撃	
光の矢	〃	突く	
静寂	〃	通常	魔法を封じる
姿を消す	〃	通常	回避率倍増
火球	火系魔法	火	
炎	〃	火	
太陽光	〃	光	相手の能力低下
炎の盾	〃	火	
流星雨	地系魔法	打撃	
石化	〃	通常	石化
地縛	〃	通常	マヒ
石化解除	〃	通常	石化解除
吹雪	水系魔法	寒冷	
氷の剣	〃	切る	
睡眠	〃	精神	睡眠誘発
招霧	〃	通常	煙幕の発生
魅了	精神系魔法	精神	魅了する
恐慌	〃	精神	恐慌させる
精神を癒す	〃	通常	魅了、恐慌の回復
覚醒	〃	通常	睡眠の回復
疲れを癒す	自然系魔法	通常	HPの回復
傷を癒す	〃	通常	基本能力の回復
毒を癒す	〃	通常	毒の回復
マヒを癒す	〃	通常	マヒの回復
蘇生	〃	通常	キャラの蘇生
疲労	生死系魔法	通常	
精神的疲労	〃	通常	MPを奪う
不死解除	〃	対死	アンデッドの破壊
死霊を放つ	〃	通常	

戦　闘

戦闘シーン

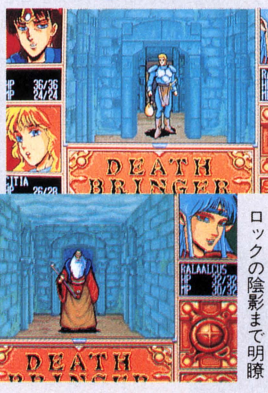
戦闘シーンは、写真で見るとおりの３Ｄ画面だ。これでどうなったかというと、ひとことでいえば、ＳＬＧ風になったんだね。つまり、まず位置関係が重要なファクターなんだ。剣で切りかかるのに、剣なんか届きそうもない離れた敵キャラを攻撃する、なんてことはできないんだ。矢を射るのだって、敵と射手の間に味方がいれば、そいつに当たってしまう。これは痛いぞお！　というわけで、位置関係と攻撃方法を戦略的に、リアルに組み立てて戦わなくてはならないのだ。ここで面白いのが魔法、上でも書いたけど、魔法の強度は腕前が上がるにつれて変化するから、効果範囲もそれに応じて変わってくる。いつの間にか強大な魔法になっていて、効果範囲からよけたつもりの味方が、爆風で死亡、なんてことも起こるから要注意だよ。

敵が近づいてくるのが見える３Ｄシステム、習熟度でパワーアップする魔法システム、戦略性の高い戦闘シーン。リアル感覚を追究した３本立ての試みが斬新な『DEATH BRINGER』は、注目だね。

X68000版は、グラフィックがgood!

ひと月遅れで、ロッパー版も出る。
システム等はまったく変わらないが、
ぐーんと描き込まれて美しい。

▲鍛冶屋では、炎も赤々と美しく燃えている



◀老人のひげ、壁のブロックの陰影まで明瞭

▲モンスターも一段と迫力アップ！

X'MAS PRESENTS 3本

Wizardry®4登場!

去年の秋に行われたウィザードリィ・フェアは、今年も10月9、10日の2日間開催されたんだ。そして、そこでのビッグ・ニュースは、あの『ウィザードリィ4』の日本版移植完了のお知らせ。よーし、今年の暮れはワードナとなってダンジョンめぐりだ!!

大魔王ワードナ、ついに日本襲来!!

2日間の『ウィザードリィ体験』

今年も楽しいウィザードリィ・フェアの季節。会場は東京・六本木のアートフォーラムという、ちょっとしたスタジオかロフトみたいなところだったんだ。去年のフェアに使ったTBSのホールよりもちと狭い感じなのに、お客さんのほうは来るわ来るわ。いくら久しぶりの晴天といっても、なかなかにすごい人気だなあ。やっぱりファミコンの力は大きいのか、去年よりもファンは低年齢化しているみたい。

そして、ボクらの期待は裏切られなかった。会場の一角では、あの『ウィザードリィ4／リターン・オブ・ワードナ』が、ちゃんと移植を終えて展示されていたんだよ。来て良かった!

この『ウィザードリィ4』は、いままでのウィザードリィ・シリーズと比べると、まるで別のゲームだ。なにしろプレイヤーはワードナを倒す冒険者のほうじゃなく、キミたちのパーティに倒された後、必死に復活の道を探すワードナをプレイするんだからね。なつかしい『ウィザードリィ1』を裏返しにしたいみたいな、ちょっと変わったスタイルのゲームになっている。

もっとも、この『リターン・オブ・ワードナ』は、ふつうのRPGをひっくり返して、ちょっと奇をてらっただけのゲームじゃないぞ。このシナリオの背後には、なかなかしっかりしたストーリーが隠されているんだよ。

▲開会宣言をする安田均氏

謎のアミュレット

『リターン・オブ・ワードナ』のルールブックには、ワードナとトレボー王の仲たがいの原因となった、謎のアミ

◀会場の外には入りきれない人がどっさり。来年は東京ドームだね!

▶『ウィザードリィ』の質問コーナー。右端のピースが不気味だ!

●アスキー☎03-498-0090●PC9801シリーズ／価格・発売日未定

ュレットの話が、「ワードナの手記」の形で書かれているんだ。これがなかなかおもしろいんだよ。

なんでもあのアミュレットは、数千年も前から、古代の寺院の神像にかけられていたんだ。そして、それを盗みにいったものは、誰ひとりとして帰ってこない。そんな中でワードナのところに、ある商人が古い巻物を売りにきた。ワードナがそれを解読すると、それは数千年前の魔法使いの手記だったんだ。

この魔法使いは、古代の寺院にある謎のアミュレットから、その力を呼びだしていたらしいんだ。しかし、その力をコントロールするミスリル・ガントレットを失ってしまい、どうやら悲惨な最後を遂げたようだ。

そこでワードナは、ガントレットの片手を見つけて、古代の寺院に急いだ。だが、なんと、そのとき寺院から出て来た先客は、かのトレボー王の配下の魔術師たちだった。どうも例の商人は、巻物をコピーして、複写をトレボー王にも売ったらしいんだ！

そこでワードナはデーモンを連れて、トレボーの宮廷に侵入し、謎のアミュレットを強奪した。そして、それから力を引きだして、トレボーの城の地下に10階建ての巨大な迷宮を完成させ、そこに引き移ったというわけなんだ。

それからワードナはアミュレットの研究に没頭し、トレボー王は部下にアミュレットの奪還を命じる。こうして始まったのが、キミたちの『ウィザードリィ１』の冒険なんだよ。

ワードナの復活

しかし、冒険者たちに倒されたはずのワードナの肉体は、まだ滅びていなかった。そこでトレボー王は部下に命じて、ワードナの肉体を迷宮の奥深くに封印する。そしておよそ100年、トレボー王が亡くなったころに、ワードナはこの世に復活したんだ。

ただ、かつての大魔法使いとはいえ、復活したばかりのワードナはおそろしく弱い。ヒットポイントは10しかないし、魔法もレベル１の呪文しか使えないんだ。しかも、最初は２×２の狭い

▲『ウィザードリィ４』のデモ版もあった……

部屋に閉じこめられて、そこから出られない！

幸い、この部屋の中には、仲間となる怪物たちを召喚できる場所がある。ためしに呼びだしてみると、オーク、コボルド、クリーピングコインなどといった、昔なつかしいモンスターたちが待っているじゃないか。さっそく召喚すると、すぐに敵が登場だ。

今回ワードナが戦うのは、もちろん戦士、魔術師といった冒険者たち。中には６人でパーティを組んでいるヤツ

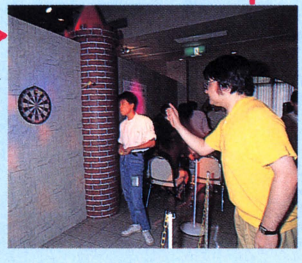
クロちゃん、ダンジョンを行く

われらがクロちゃんが当日会場で行われていた「体感ウィザードリィ・地下迷宮の戦い」にチャレンジした。これでキャラクターが決まるのだ！　がんばれクロちゃん!!

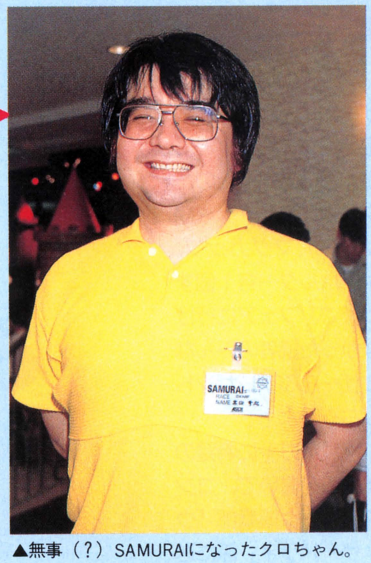
START

▶まずは会場受付の「ギルガメッシュの酒場」で、ルーレットを使って種族を決定する

▶体力の減退と運のなさを痛感するクロちゃん


▶▶握力測定とダーツ。歳を感じるクロちゃん

▼さてさて、クロちゃんの職業は……



▲無事（？）SAMURAIになったクロちゃん。見よ、このうれしそうな顔を！

もいるから始末が悪いよ。もっともこちらの怪物たちは、召喚できる場所にもどれば補充がきくから、負けそうになったらさっさと逃げよう。ワードナさえ生きていればなんとかなるんだ。

こうしてダンジョンを昇っていくうちに、ワードナはあらたな召喚所を発見し、そのつどレベルアップするんだよ。ヒットポイントも増えるし、レベルの高い呪文も使えるようになってくる。また手下のモンスターもだんだん強くなってくるんだ。

ただ実際にプレイすると、口でいうほど簡単じゃないよ。ゲームの途中で出てくるアイテムやメッセージが多く、大半はかなり後にならないと役にたたない、だから、きちんとメモを書いておかないと、ゲームが解けないぞ。

それから始末が悪いのが、死んだトレボー王の幽霊。こいつはワードナを捕まえようとして、ダンジョン内をさまよっているんだ。ワードナがもたもたしていると、この幽霊が近づいてきて捕まってしまう。そして……、なんとゲームオーバーなんだぜ。

ゲームの説明をしていると、話が尽きない。とにかく『リターン・オブ・ワードナ』は、さすがに3年以上かかった作品だけのことはある。ファンならぜひプレイしてほしいな。

ウィザードリィ・フェアにもどろう

会場で人気だったのは、かのウィザードリィRPGの実演会かな。マスターがデザイナーの佐脇洋平氏、プレイヤーとして安田均氏と多摩豊氏という豪華版。でも、まわりを囲む人が多すぎて、なにも見えなかった……。

うけたのはコスプレの審査会。なぜか毎回登場する『13日の金曜日』のジェイソンと、ウッドヘッド先生のチャンバラがあったりして、異様な盛りあがりを見せていた。こりゃ『ウィザードリィ5』には、絶対ジェイソンが出てくるな。

こうしていろいろな楽しい催しがあり、ついに入れない人が出たほど人気だったウィザードリィ・フェア。来年はウッドヘッド先生に『ウィザードリィ5』を完成してもらって、東京ドームあたりを借りきって、どかーんとハデにやってもらいたいね！

▲体感ゲームでがんばる須田PINなのだ

▲なかなか勝てずに苦労するパーティ

▲サインに応じるウッドヘッド氏。会場周辺は長蛇の列！

会場で限定販売グッズを買いあさったのだ！

フェアの当日『ウィザードリィ』関連の限定発売グッズを、とにかく買いあさったのだ。タオル、Tシャツ（Mサイズ）、マグカップ、キーホルダー各1個ずつ。で、フェアに行けなかった読者のみんなにぜーんぶプレゼントしちゃうよ！

官製ハガキに希望の賞品名を書いて、コンプティーク編集部「ウィザードリィ」係に送ってね！

好評連載

How To Win

う〜むゴージャス、の4大連載です！

最新人気ゲーム必勝法

サイオブレード……106
維新の嵐……110
マスターオブモンスターズ 114
きまぐれオレンジ☆ロード…118

イラスト／椙村嘉一

PC8801SR版を5名様にプレゼント。詳しくはP.236を見てね♥

How To Win

●T&Eソフト ☎052-773-7700 ●PC8801SRシリーズ／8800円／11月中旬発売予定

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

AVG GALS はるか&えりか

編 1カ月ぶりにHOW TO WINのお仕事ですよ。はい、『サイオブレード』。

えりか ん？ 先月はるかが紹介してたやつか。ひとりでやっちゃえば、いいのに。

はるか また、冷たいことを。えりかの好きな戦闘があるんだから、手伝ってよ。まずは宇宙へ、レッツ・ゴー。

宇宙編 宇宙をさまよう「セプテミウス2」を救え！

キース・マクダネル

宇宙編の主人公を務めるのは、この人。ベビーフェイスの宇宙省航宙士。えりかに言わせると、煮えきらない奴だけど、わたしは、彼はナイーブな美青年だと思う

まずはなにが起きているのか、話しておかなきゃね。ときは21世紀後半、史上初の恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、探検を終えた帰りに、異変を起こしたの。メインコンピュータ「ラクーン」の不可解なメッセージを最後に予定航路を外れていっちゃった。主人公キースは、救命艇「キャサワリー」のクルーのひとり。「セプテミウス2」に乗りこみ、故障の原因を見つけ、2人のクルーと探査機を救うのが目的。

えりか ほい、きた。まずは船内探検に出ようぜ。

はるか ちょいまち！ なにをすればいいか、わかってるの？

えりか へ？

はるか プロローグの中で、これからやるべきことを言われてたのに。

えりか はるかちゃーん、教えて。

はるか ギョッ！ えりかの猫なで声なんて、気持ち悪い！ でも、じつはわたしもちゃんと見てなくて…。

えりか 先月もやったんだろ。

はるか ぐっ…。でも、やるべきことがわからなくなった時の対策は知ってるわよ。

(困った時は、リーダーのロバートに指示を仰ぎましょ。最初の仕事は、船内を調べながら、ほかのクルーの仕事の状況を聞き歩くことだって)

えりか キャハハ。手ぶらでみんなに「見せる」コマンドすると反応がおもしろい！ 健康診断してくれる奴、手相を見てくれる奴…。こりゃ、笑えるぜ。

はるか えりかは遊んでばっかり。

えりか そういうはるかこそ、なんだよ。キースの愛の告白を、やきもき見守ってただけだろ。

はるか だって…。

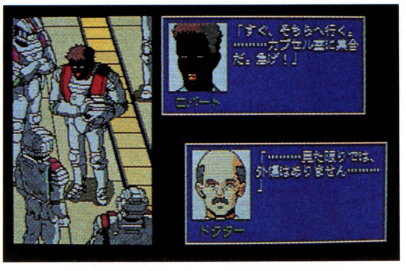
えりか なんだよ、あのキースって、男は。人に言われて、愛の告白に行くなよなあ。しかも、結局しどろもどろじゃねえか。

はるか 繊細な男の気持ちを、えりか

PROLOGUE

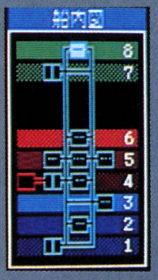
セプテミウス2発見！

船内の探索の結果……。



2人のクルーは無事？

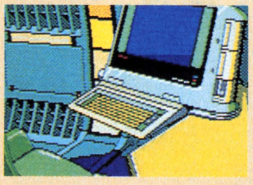
移動先はマップで確認しよう



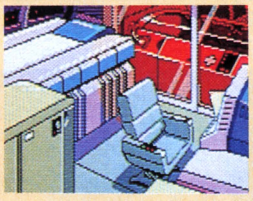
画面に表示されてる、このマップはなかなか便利よ。今いる場所がいつも点滅してるの。さらに、移動コマンドで行く場所を選ぶと、その場所が点滅。ちゃんと行きたい場所か、確認してから決定しましょうね

すみからすみまでズズズイーッと、ごらんくださいませ。「セプテミウス2」はなーんと8階建て。だから、移動はエレベーターで。先月は紹介できなかった「キャサワリー」も今月は公開しちゃいまーす！

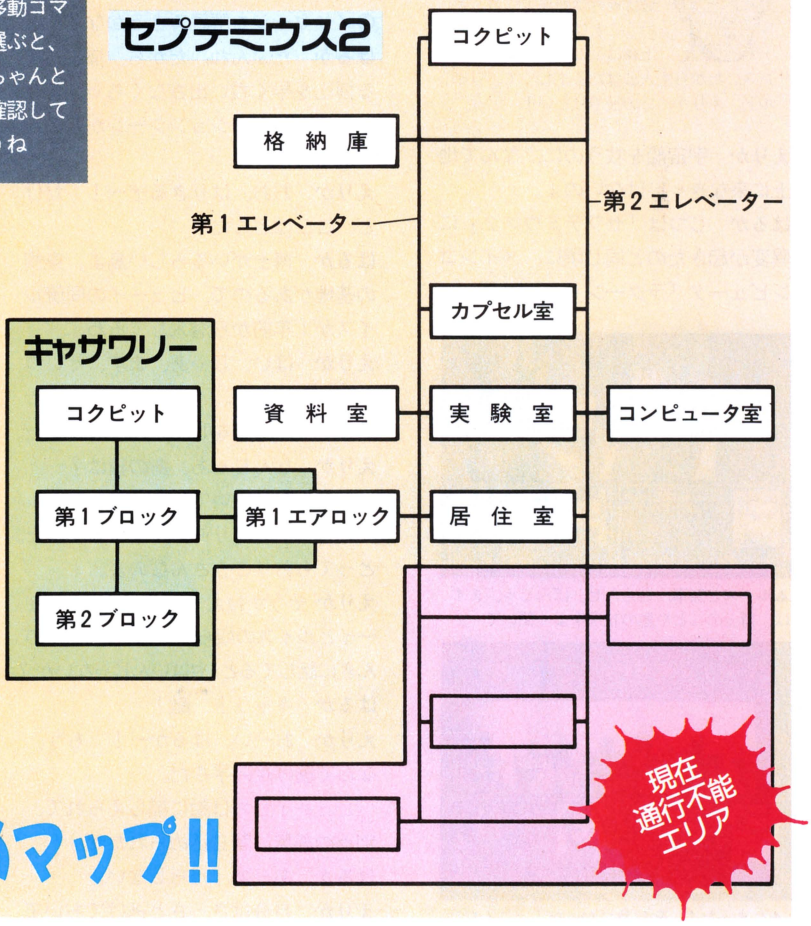
コクピット
◀「セプテミウス2」と「キャサワリー」とでは、どう、違うかな？



第1ブロック
◀光ディスクの読み取り機があるわ。いわば、ーが気になる。ドクタ資料室なのかな？



第2ブロック
◀鍵のかかったロッカーがよく使う部屋？



これが宇宙編のマップ!!

に理解しろというのが無理だったわね。

えりか　ふん！　わたしゃ、硬派だもん。だいたいねえ、あんな優秀なコンピュータ技師に、あんな男はもったいないぜ。

はるか　見解の相違ね。でも、彼女が優秀という点は賛成だけど。その彼女が手を焼くんじゃ、事態は深刻よ。

えりか　とにかく報告しに戻ろうぜ。

（コックピットはロバートひとり。マイケルは第2エアブロックを調べに船外へ行ったんですって。ロバートから仕事ひとつ頼まれたわ。）

えりか　ディスクって、いうと、このあたりに…。あれ？　読み取り機のエントリーカードがないぜ。

はるか　変ねえ、いつもここに置きっぱなしのはずなのに。じゃあ、予備のカードを…。

えりか　借りてきてくれた？　これでよし。ディスクは2枚あったよ。

（ロバートに見せたら、もう1枚は知らないディスクですって）

はるか　誰のかしら？

えりか　B.N.Pって、なんだ？

はるか　みんなに聞いてみましょ。

えりか　じゃあ、5階から…、あっ、エレベーターが止まった！　停電だ！

（この時は一瞬ヒヤリとしたけど、無事、再び動きだして、わたしたちはまた情報集め。B.N.Pについてはどうやらボブが知っていそう。謎のディスクはフェミニンに調べてもらうことにしたわ）

▲探索に出かけようとしたら、ソフィアが飛びこんできた。マイケルが戻ったって！

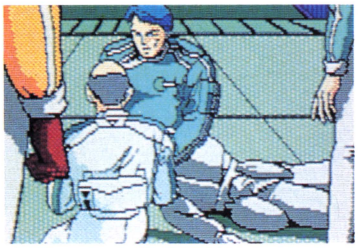
はるか　ねえ、「ラクーン」はいったいなにを考えているのかしら？

えりか　さあ？　それよか、フェミニン、調べてくれたかなあ？

はるか　あら、ロバートから緊急集合の命令よ。

えりか　マイケルと交信が途絶えた？　たいへんだ！

▼船内に戻ると同時に、気を失ったマイケル。船外で、なにが彼の身に起きたのかしら？



地上編　「ラクーン」の謎を握るシュルツ博士を救え！

ヒューイ・マークフィールド

彼は連邦情報局工作員。ということはスパイかな。地上編は、とってもバイオレンス。だから主人公はたくましくて、ワイルド。えりか、この役やりたい！

えりか　宇宙船を救うのに、なんで地上に来なきゃいけないのよ。

はるか　じつは「セプテミウス２」に異変が起きたのと同じ頃に、メインコンピュータ「ラクーン」の設計者シュルツ博士が姿を消したの。

えりか　ふーん、そいつなら、交信を絶つ前に「ラクーン」が送ってきた謎のメッセージも解読できるかな？

はるか　たぶんね。だから、捕まってる博士を早く救い出さなくちゃ。えりかの好きなアクションシーンがたっぷりあるわよ。

えりか　おお、はりきるぞー！　だけど、ここはどこだ？

はるか　博士がいるらしい島よ。東側の基地があるので、ヒューイの同僚ルイスが１年前から潜入してるわ。

えりか　ほい、じゃあ、まず、そいつと落ち合って…。

はるか　うん、噂をしてたら、来た、来た。

えりか　なんじゃあ、あの猿は？

はるか　かわいいでしょ、なかなか。先月号ですっかり仲よくなっちゃった。とってもおりこうさんなのよ。

えりか　そうかねえ？　それよりか、ヒューイとルイスの奴ら、敵陣のまん中でのんきに話してると、やばいんじゃないか？

はるか　キャッ！　敵！

えりか　おーい、はるかー！　もう、なんて逃げ足の早さだ。

（ヒューイたちは敵に捕らえられて、別々の部屋に閉じ込められたぜ）

はるか　あーあ、だらしない。

えりか　自分はさっさと逃げておいてよく言うよ。

はるか　（聞こえないふり。）んー、どうしたら、逃げられるかしら？

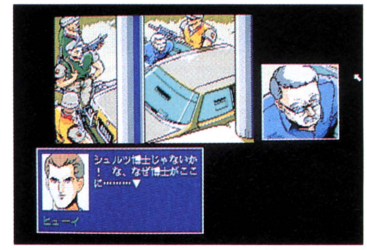
えりか　窓は？

はるか　鉄格子がはまってるから…。

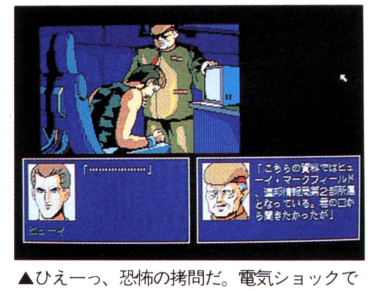
▲ルイスと無事、会えたぜ。ほんじゃ、まずは、博士のことや島の状況をよく聞いて

▲しまった！　敵に見つかった！　こんなに大勢に囲まれちゃ、とても逃げられないぜ

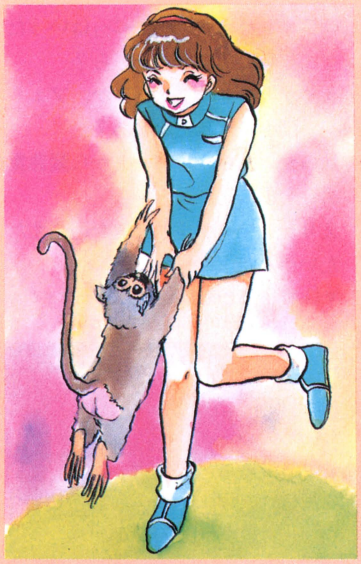
▲どうやったら、この部屋から脱出できるかな？　なんでも、調べてみるっきゃない！



▲窓から見ると、おや？　あれは…？　シュルツ博士だ！　車に乗せられて、どこへ？



▲ひえーっ、恐怖の拷問だ。電気ショックでビリッ！　あーん、ボルトを上げないで



はるかの「いたずら教室」

T&Eソフトのスタッフは、なかなかユーモアのセンスがあるね。ゲーム上で、いろいろ遊びが楽しめちゃう。宇宙編では、「見せる」コマンドが楽しい！　手ぶらの時、「セプテミウス２」のクルーの写真を見せた時、それぞれの相手の反応に、おもわず、はるか笑っちゃった。登場人物の性格も見えてくるわよ。資料室でそこらをやたらカーソルで指して、調べると、「ゴチャゴチャしないでよ。」と怒られちゃうけど、でも、観察することは大切だから、めげちゃ、だめ。

お次は地上編。まずは、ルイスとの待ち合わせ時間までの、時間のつぶしかたを教えましょうか。移動コマンドでウロウロしてると、すぐに時間はたつけど、せっかくですもん、じっくり、シュルツ博士やルイスのことを考えると、いまの状況が把握できるし、今後の行動にも役立つ知識が得られるわ。ルイスと話すときには、これぞ、いたずら本番！　ふつうはヒューイ自身を指せば、考えたり、話したりのモードになるんだけど、鼻のあたりをカーソルでいじると…ハックション！　ルイスも耳をいじると…。このほかにも、まだまだ、遊びがありそうよ。キミもいろいろ試して、笑えるシーンを発見してみてね。

あら？　あれは、シュルツ博士じゃないの！

えりか　おい、はるか、窓なんか見てると、やばいぜ。

はるか　え、なに？　どうしたの？

えりか　ほら、ほら、ドアのほうに…。

はるか　ひえ！　尋問室へお迎えだ。

えりか　あーあ、ヒューイ、かわいそうに。こんなところでぐずぐずしていたら、体力が持たないぜ。早いところ、逃げかたを探してやれよ、はるか。

はるか　あんたも少しは手伝ってよ。

えりか　わたしはアクション専門。頭を使うことは、はるかに任せるよ。

はるか　しょうがないわね。さーてと、なんか良い方法はないかしら？　…ちょっと、ちょっと、えりか、あんた、ガチャガチャ、なにやってるのよ？

えりか　あっ、取れた！

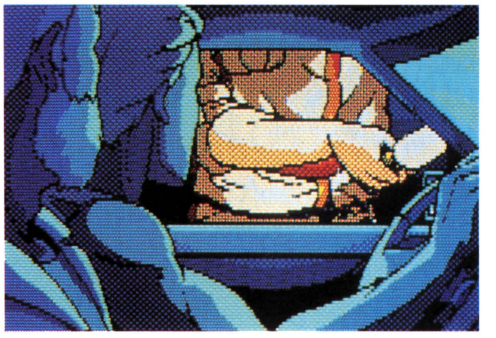
はるか　乱暴者！

えりか　そうかな？　でも、これをこう使えば…。

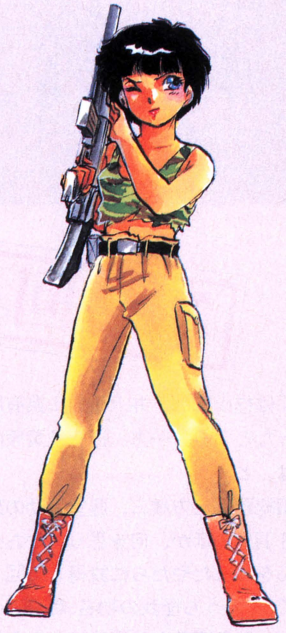
はるか　やった！　脱出だ！

えりか　あっ、おい、はるかまてよ。ひとりで逃げる気か。おーいってば！

さあ、部屋を出てからが、またまた大変だぜ。ヒューイも探さなきゃいけないし…。ここからは来月のお楽しみ！



えりかの3D迷路スクール



じつは、今月はまだ、そこまでたどりつかなかったけど、地上編には３Ｄアクション・シーンがあるんだぜ。捕われのシュルツ博士を敵の基地に、お迎えにいくんだけど、もちろん、敵は武器を持って、お待ちかね。こちらもビシビシ撃ち返してやろうぜ。武器は３種類の中から敵の人数や距離を考えて、適当なものを選べ。とっさに判断しなくちゃ、だめだぜ。迷ってたら、やられちゃう！

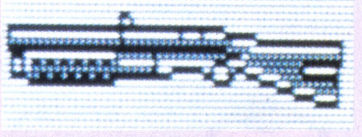
しかし、なんで、基地の中が、こんなにややこしい迷路になってるんだ！　発信機があるので、博士に近づいているのか、遠ざかっているのか、わかるようにはなっているんだけど…。そこは迷路、回り道しなけりゃ近づけない場合もあるわけさ。やっぱ、マップをつくる地道な努力も必要だ。ただし、博士の居場所は毎回、変わる。だから１度入って、途中で死んだら、次回は、また距離をにらみながら、博士の居場所を探すべし。

◀敵の姿は見えないけど、左側から攻撃だあー！　早く、早く、左を向いて！　敵を撃たなくっちゃ、一方的にやられちまうぞ！

▶うわっ!!　こんなに間近に３人も敵がいた。この野郎、お返しだぜっ！

▲やったあー！　敵をみごとに倒したぞ

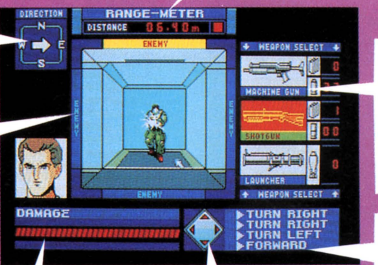
▲マシンガン。かなり弾数を撃たないとダメ



▲ショットガン。近距離なら１発でしとめるぞ

▲ランチャー。最強の武器、数人をいちどに倒す

画面情報をしっかりと活用して、シュルツ博士を探せ！



シュルツ博士との距離が表示されているんだよ。１歩ごとに変わる距離をにらんで、博士の居場所を探れ！　距離が小さくなれば、近づいているはずだけど…

自分がどっちを向いているかがわかる磁石。距離計といっしょに使えば博士の居場所も、しだいに見当がついてくだろう

ルイスが用意してくれた強力な武器が揃っているぞ。でも、やたらに撃つと…。弾の残り数は、いつも気をつけて調べておこうぜ

メイン画面の四方を囲むこのワクに注意。敵がいる方向が点滅するんだよ。側面攻撃でやられないよう、つねにチェックしておくべし

ヒューイの行動はここにいつも、過去４歩分まで表示されているんだ。どっちの方角から来たか、忘れた時は、これを見て確認しよう

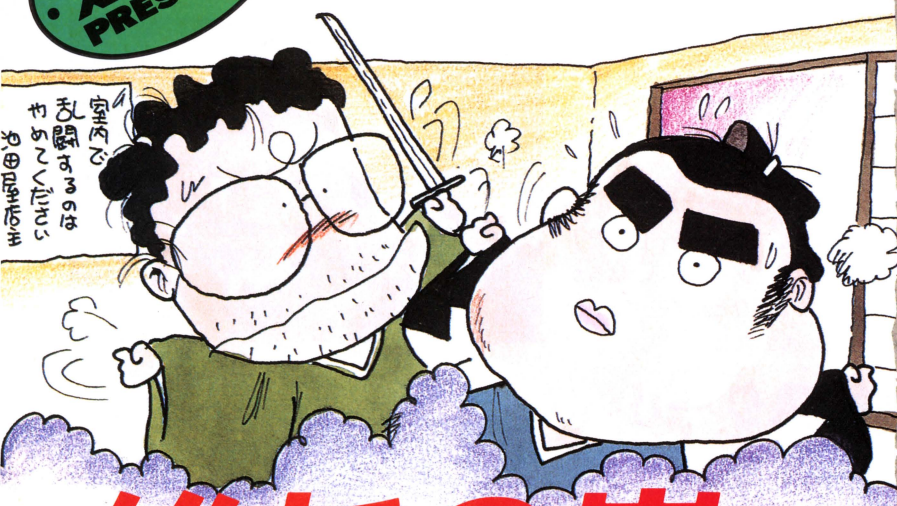
ヒューイのダメージ度は、ここでチェック。博士の元へたどりつくまで、体力を残しておかなきゃ

歩く方向は、カーソルを使って、こいつで指示。操作に慣れてないと、敵が出てきてから、真っ青

X'MAS PRESENTS

How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC9801シリーズ、PC8801VA/9800円(サウンドウェア12300円)



激動の幕末を舞台に、いい歳をした男二人が繰り広げるしょーもない泥試合。読者のヒンシュクがあまりにも激しいので、先月はお休みにしたけど、ま、いいか。本誌復活を狙うDr.四谷とSLG界の恥と呼ばれたダミアン秋葉原の壮絶にしてアホらしいデスマッチの始まり始まり～！

維新の嵐

ルール無用のSLG大乱闘

第2回

これまでのあらすじ

常日頃から仲が悪いドクター四谷と秋葉原助手。わがコンフティーク編集部としては、このまま2人を野放しにはしておけない…とかような配慮をし、江戸ところ払いの上、京の町にて仁義なき泥試合を命じたのだった。原稿料は、勝ったヤツのものだよ～ん！

◀これがホンマモンのタイトル。なかなかにシリアスかつカッコイイねえ！

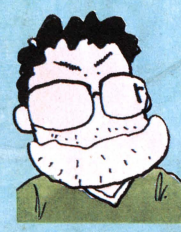
▶一八六三年六月の状況。尊皇・佐幕・公儀と、ほぼ勢力は拮抗。めざせ、雄藩説得！

というわけで、長らくお待たせ『維新の嵐』第2回の始まりだ。風雲急を告げる幕末・維新――。尊皇倒幕の大義と原稿料独占を狙って馬関より立つ、Dr.四谷改め高杉晋作と、そうはさせじと新選組の秋葉原改め近藤勇。とりあえず、現在の2人の状況をご覧になっていただくと、なーるほど、Dr.四谷は一路京をめざし、都にいる尊皇派要人と連絡をつけようとしている。彼に続くは桂小五郎、井上馨、山県有朋といったところ。一方、近藤秋葉原の消息は、と。

沖田総司、土方歳三、藤堂平助の新選組3羽烏のほか、何を思ったかお公家さんをめったやたらに説得して回った。で、そのうち怪我の功名、尊壌派のホープ、三条実美を佐幕派にひき入れてしまった。ただいま秋葉原にポイント1。Dr.四谷に教育的指導！

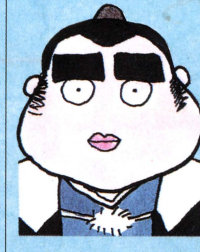
高杉Vs近藤、し烈な激戦再び?!

Dr.四谷改メ 高杉晋作



ニセ高杉ともいう。本人は尊皇倒幕をモットーとしているが、ホントのところはわからない。秋葉原憎しの一念で、便宜上尊皇派になったというのが真実か!? ま、せいぜいがんばってちょーだい！

秋葉原改メ 近藤 勇



まったく、この男には節操というものがあるのかしらん？（ないにきまってるじゃん！）以前はニセ龍馬、現在はニセ近藤と、大忙しのSLG界のシュールレアリスト。しっかり死んでこい！

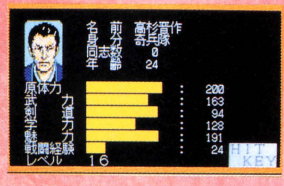
秋葉原、遂に京を出立!

其ノ壱

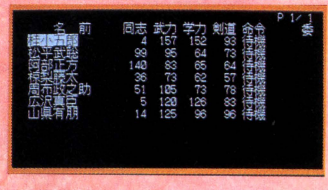
Dr. YOTSUYA SIDE

なーにが教育的指導だよ！ なんせこちらは長州の田舎から京へ向かう途中、どーしても京に最初からいる秋葉原のようにはいかない。でもまあ、あんまり活躍がないってのも考えもの。ここは小藩の藩主を１人２人説得しておくか！ めぼしい藩主は、と。エッ、浜田藩!? 聞いたことないけど、ま、いいか。私の配下で藩主に会えそうな身分のヤツは…広沢、周布、一緒に来なさい。浜田藩主を心服させるぞ！ やった、これでポイント２。

◀備後にて。オヤ、あなたは宮部鼎蔵。お仲間ですね

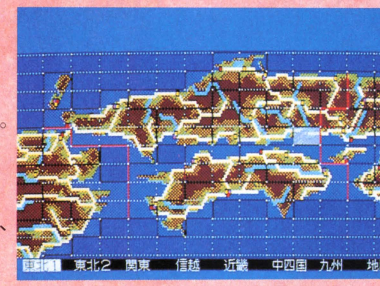


◀レベル16あれば小藩説得は朝飯前だぜい！



▶とりあえずの仲間。藩王２人が心強いね！

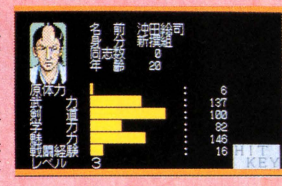
予想どおり(!?)節操のない秋葉原近藤は当初の方針をサラリと捨てて、備中にて高杉晋作を迎え討つ態勢をとった。とはいえ、この作戦はど一かなあ!? 藩主説得が先か、京の町での勢力確立が先か。ま、いずれにせよ一朝一夕にはならず。すでにサイは投げられた……。



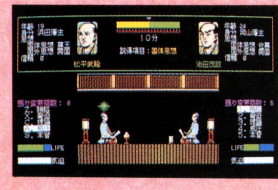
▲今月もここらへんの地域が主な舞台となる(それにしても高杉一座の旅はツラそう。がんばって！)

AKIBAPPARA SIDE

◀沖田死す！ うーむ、体力の低さがたたった。合掌



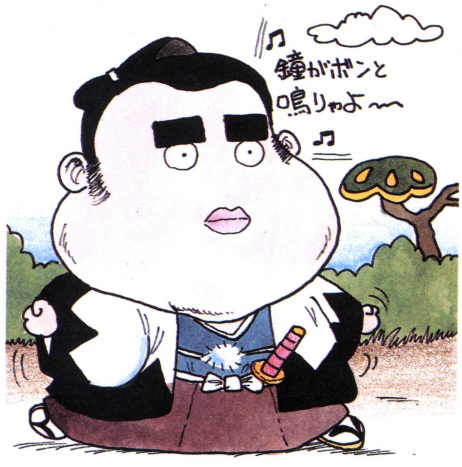
▶説得により体力が落ちたところを狙われた



▶藩主同士の舌戦。松平武聡は総司のかたき

フッフッフッ、Dr.四谷がその気なら、こっちにも考えがあるんだもんね。近くの藩主を説得しながら、備中あたりで迎え討ってやるのじゃ！（近藤、姫路藩主酒井忠績、岡山藩主池田茂政を立て続けに説得。折しも備中に入ってきた高杉一派と鉢合せ）ややっ、誰かと思えば高杉じゃん！ ここで会ったが百年目。まずは天才剣士沖田がお相手するぞ！ エッ、敵の説得攻勢に身も心もボロボロだって!?

ひぇ～ん、病弱な沖田を酷使したボクが悪かったよう！（そうこうするうちに浜田藩主松平武聡が沖田に隣接、戦いの結果、哀れ沖田はあの世行き）



風雲急を告げる(!?)デスマッチ

それでは、今月の両者の作戦を解説いたしまする。まず高杉晋作。高杉としては、尊皇派が多く、また経験値アップのためにもっとも恵まれた京の町へ是が非でも潜入したいところ。京の町では新選組が命を狙ってくるだろうが、そこはやはり大都会。医者がいるので「平気だよ～ん」と内心タカをくくっているらしい。

また、近藤勇は京の町で公家をはじめとした一大勢力を築いていこうという構え。その上で全市に警戒体制を敷き、尊皇派を取り締まろうとの魂胆。さすが徹夜で考えただけあって立派なものだが、現実はそう甘くない!?

高杉は九州でひと旗を夢み、

其ノ弐

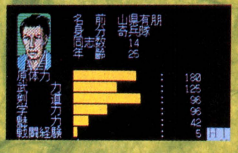
Dr. YOTSUYA SIDE

やった！沖田総司をしとめたぞ！

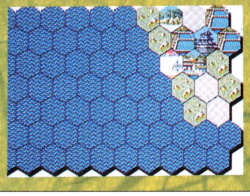
でもやっぱり京は鬼門。戦いに繰り出す人数（同志数）からいったら、新選組の方がはるかに上。むむむ、I shall return 。しばしの別れだ京の都よ！　というわけで、桂、周布、山県、椋梨は四国出張を命ず。かくいう私は、九州でひと旗あげてやろう。なんといってもこれからは九州。ではではUターンいたそうか！いまにみとれよ秋葉原！

◀桂クンは四国出張の団長さんだ。ヨロシク頼むね！

▶同じく四国組。椋梨のオッサンは長州の重臣なのだ



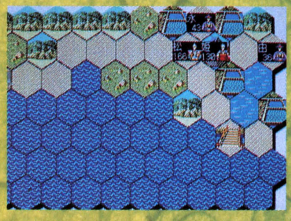
◀山県有朋。身分奇兵隊ってのが泣かせるところだ！



▶宇和島の殿様は、もうチョイものわかりのいい人だと思っていた

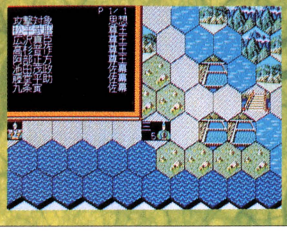
AKIBAPPARA SIDE

悔しい、あと一歩のところで高杉を逃がしてしまった！　かくなる上は、ボクもUターン。近畿、中部の藩主たちを味方につけてやるのじゃ。でもその前に、と。酒井殿、ごくろーですが、高杉をつけ狙って欲しいのじゃ。そりと、藤堂！　四国に向かった桂グループを追いかけてちょーだい！　というわけで、ボクは土方、池田をひき連れて、まずは津にでも向かうかのう。



◀姫路にて。このまま江戸へ戻っちゃおうかなあ…

▶ア、アナタが有名な松平容保。サインして！



◀総司を倒した憎い敵。首を洗って待ってろよ！

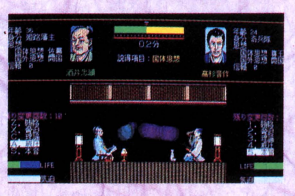
其ノ

Dr. YOYSUYA SIDE

九州小倉藩主は小笠原忠幹。もとはガチガチの佐幕派だけれど、連携プレーで心服だ！　幸先のいい1勝、祝杯でもあげたいところだが、オット、1人変なヤツが混じっているぞ。ふーむ、察するところ近藤の配下。しかも大名じゃん、えい、構うこたない、やっちまえ！　もちろん言論によってですよ、あーた！　ベリーグー！

逃げちまいやんの。さて、1泊したらお次は福岡だ！

◀小倉は今日から高杉が取りしきった。佐幕は帰んな！



▶酒井忠績、ホウホウの体で逃走に成功

◀小笠原忠幹。高杉の敵じゃない、楽勝だ！

◀小倉家老小宮民部。大した人物じゃないね

今月も気になる新登場人物がゾロゾロ

伊藤博文

▲高杉が心服させるのをウッカリ忘れた。今は何処に

田中光顕

▲土佐藩士。身分としては山県有朋と同レベルだ

来島又兵衛

▲長州藩士。熱烈な尊皇家。のち、禁門の変で戦死

武市半平太

▲土佐の尊攘派の首領。惜しくも刑死した

岡田以蔵

▲人斬り以蔵の異名を取る。武市半平太の崇拝者

宮部鼎蔵

▲吉田松陰の親友だった。有名な池田屋の変にて斬死

小笠原長国

▲Ｄｒ．四谷改め高杉晋作の次なる獲物，唐津藩主

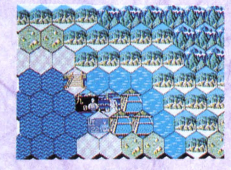
近藤はひたすら江戸をめざす！

参

AKIBAPPARA SIDE

がるるる！　高杉は口ばっかのヤツ。男なら剣をとって堂々と戦うのじゃ！　でもいまはガマンガマン、津藩主の説得が当面の目的。あり、渡された名刺を見れば藤堂高猶だって！

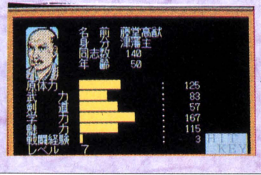
いやぁ、奇遇ですなあ、うちにも藤堂ってヤツがいましてねえ！（というわけで説得に成功）フッフッフッ、このてで藩主をワンサとひき連れ、高杉一派を壊滅させてやるのじゃ、きたれ藩主、高給優遇！



◀近藤の親分、大阪で一杯どないだす？とは九条の寅

◀薩英戦争が勃発した！幕末の風雲もいよいよ激しくなってきた

◀偵察。九条寅はこんな役しかできない。でも、まあよろしい



◀津藩主藤堂高猶。恐そうな顔のわりにレベルが低いなあ！

其　ノ　四

Dr. YOTSUYA SIDE

むむむ、福岡藩主手強し！　レベルが高いだけあって、説得しようとしても、すぐに血圧上昇。こりゃ命がけだわい、もーやめ、次いこ次！（高杉唐津へと移動。一方桂小五郎を団長とする四国派遣組は―）

宇和島藩主説得失敗!?　土佐藩で尊皇思想を宣伝!?　もー、しっかりしてくれよ！　土佐は武市さんを始め、尊皇派がワンサカいるからいいの！　出張旅費返してちょーだい！

◀酒井忠績が怒っているぞ。爆発寸前だ！

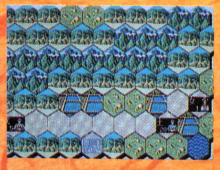
◀福岡。さすが黒田氏のお膝元。村と商家があるぞ

◀福岡藩はなかなか裕福。藩兵が魅力だね！

AKIBAPPARA SIDE

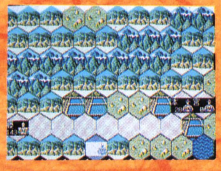
フッフッフッ、高杉がもたもたしているうちに、こちらは津藩主藤堂高猶、郡山藩主柳沢保徳を説得した。やっぱ、佐幕はメジャー藩論、いきなり「信頼」から説得を行えるのがラッキーなのじゃ！　あとはとりあえずその手は桑名の焼き蛤。桑名藩にでも向かうか。九条寅に露払いをさせて、新選組、東海道を東下じゃ！

このまま花のお江戸に戻ってもいいんだもんね。

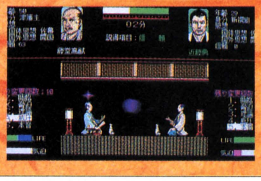


◀おおい、柳沢殿、早く早くと土方歳三。新選組も楽じゃない

◀この女、お腹が痛いんだって!?　でも何かウラがあるよーな…



◀近藤勇、桑名に到着。でもいまのレベルじゃ藩主説得はムリ



◀近藤の本音攻撃は天下一品。頭の悪い人は正直が一番！

というわけで次回へ続く……のだ！

さて備中にてファーストコンタクトをとげた高杉晋作と近藤勇。沖田の戦死と高杉の逃走により、とりあえずは痛み分け。高杉は西へ、近藤は東へ。以下待て次号なのだ！

◀青丹よし奈良の都です。ということで来月もまた会おう！

◀郡山藩。それにしても小さい藩だね。藩主は近藤の手下

◀四国出張組はいつの間には長崎にいる。お勤めご苦労さん！

How To Win

●システムソフト☎092-714-6236●PC8801SRシリーズ・X1-tシリーズ／8000円

システムソフトの大戦略シリーズ最新作は『Master of Monsters』。成長キャラを含めたモンスターたちが、マップ上ところ狭しと暴れ回る異色のファンタジーSLGだ。今月はキャンペーンモード前半のHOW TO WIN。勝利のための戦略・戦術を伝授する。ビギナーの諸君はしっかりついてくるよーに！

マスターオブモンスターズ

システムソフトのファンタジーSLG決定版！

どうも、本誌SLG劇場でおなじみのお茶の水です。今月より『Master of Monsters』の連載を開始するっていうんで、矢もたてもたまらなくなり、ついつい出しゃばってまいりました（ホント、強引なんだから！　編談）。というのも無理はない。ワタシ、システムソフトのSLGについては、元祖大戦略以来の大ファン。98版88版を問わず、大戦略ファミリーのそれぞれのゲームの来しかた行く末について、深い思いをいたすものであります。

ということで『Master of Monsters』の魅力について、つらつら考えるに、まずはモンスターの成長。9版の『Fantasty Knight』で試みられていたことと基本的には同じことだが、こちらの方がより徹底している。少数の例外を除けば、ほとんどすべてのモンスターが成長パターンを持ち、しかも魔法使い（大戦略でいえば生産タイプ）ごとに、異なる成長パターンが用意されている。成長＝変身こそがファンタジーSLGの生命というわけで、じつにストレート。これまでの大戦略シリーズとのコンセプトのちがいをはっきりと打ち出しているね。

また、新たにキャンペーンモードが追加されたことで、上にあげたファンタジーSLGとしてのプレイアビリティが高まっている。ま、詳しくは右のコラムに譲ることにしよう。

次におさえておきたいのは、いわゆる「大魔法」のシステムが新たに追加されたこと。大魔法とは、魔法使いが戦局を間接的に支援するために使用するもので、キャラの体力回復や、塔移動（ワープと考えてください）など多種多彩。このシステムによって、ゲームの流れがこれまでとはひと味ちがったものになった。

では、とりあえず、次ページからのキャンペーンモードの傾向と対策、しっかりと読んでやって欲しい！

キャンペーンモードだ！

従来のマップモードに加え、『Master――』ではキャンペーンモードが新たにサポートされた。キャンペーンモードとは、01から08まで、シナリオを次々と勝ち抜いていくもの。このモードの醍醐味としては、まず「あるシナリオで成長キャラをつくると、次のシナリオからその成長キャラを召喚することができる」ということ。たとえばドラゴンをドラゴンロードに成長させると、次からはドラゴンロードをゲームの最初から使用することができる。従来のモードでは、どうしても成長キャラができるのは終盤近く。その点、キャンペーンモードでは長期計画でキャラを育てられるのがうれしい。めざせ、エリート軍団！

▲海に生きるキャラ同士の戦い。攻撃回数じつに8回と、クラーケンはミョーにしつこいヤツ

▲ご存じ『SUPER大戦略』のマップです。右の画面と比べてみてほしい。どーです、いかにもって感じがするね。両者とも自信をもっておススメできる

▲こちらは『Master of Monsters』。マップ画面のグラフィックがやや美麗になった

▲キャンペーンモード途中でのモンスター召喚表。右ページのキャラ一覧と比べよう

まずは小手調べ。キャンペーンモードに挑戦！

キャンペーンモードシナリオ01は、見るからに楽勝ムードのアイランドもの。でも、これがいと簡単ではいかないんだなあ！

1 粘り強い戦線維持が鍵！

シナリオ01は、２ヵ国モード、典型的なアイランドマップと、一見したところ、初心者向けの名作マップ、「Island Campaign」を思わせる。とはいえこれが曲者。01では、序盤よりコンピュータ側（RED）が居城からすみやかに到達できる塔数などの点で優位に立っている。初めの５ターンほどは、支配する塔の数でかなりの差をつけられるはず。召喚できるモンスターの総数は塔の数で決定されるので、序盤から中盤にかけてはかなりの苦戦が予想されることだろう。

ここで肝に銘じておきたいことは、まず、戦域Ａでの攻防。REDの主力はこの方面での味方戦線の突破をめざしてくる。対する味方の作戦は、

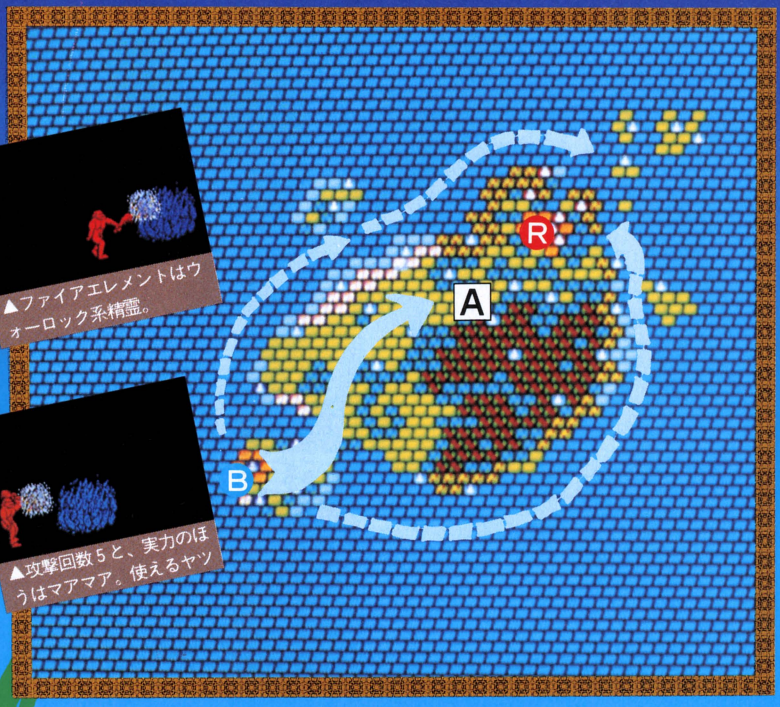
①序盤、戦域Ａでのすみやかな塔確保
②塔を中心にした戦線を形成

ということだ。

序・中盤にかけて、限られたMPを上手に使って、打たれ強い部隊を編成しよう。多少贅沢ながら、沿岸の塔にはサーペント、内陸部には（理想をいえば）ドラゴン、マンティコアを配備、しばらくは「量より質」で耐え忍ぶことが必要。

次に中盤以降、戦域Ａに敵主力が引きつけられている間に、サーペントを召喚、一路敵の居城をめざす。

なお、初めからサーペントを召喚し敵本拠地をめざす短期戦も可能。とはいえ、戦いを通じて、キャラの成長を考えることも忘れずに！



▲ファイアエレメントはウォーロック系精霊。

▲攻撃回数５と、実力のほうはマアマア。使えるヤツ

◀ウォーロックの居城にて第一ターンの召喚。やはりドラゴン、サーペントは高価

これからの成長が楽しみなヤツらだぜ！

シナリオ01開始時のウォーロック系モンスターたち。これからの戦闘の連続で、出世が楽しみ！

ドラゴン
打撃力に優れた、出世頭。激戦地では何にも増して頼りになるヤツ。成長は２段階。ドラゴンロード→ファイヤドラゴン

天使
稲妻による攻撃が非常に強力。対デーモン、対レイス対策には欠かせない正義の味方。成長すると大天使様に出世される

戦士
はっきり言って頼りない。でも成長は２段階。騎士→聖騎士と成長するにつれてコイツの真価がわかってくる。大切に！

トロール
打撃力は非常に強力。ただ攻撃回数が１回のみというのが情けない。成長すると巨人になるので可愛がってやってくれ！

ペガサス
快速。また攻撃回数じつに４回とわき役ながら使えるヤツ。成長するとモノペガサスになる。塔占領用にぜひ！

マンティコア
ドラゴンの次に頼りになる。コイツを成長キャラ、スフィンクスにできるかどうかが、今後の戦いの焦点のひとつとなる

リザードマン
飛び道具による攻撃が信条のトカゲ男。サラマンダーに成長すれば、頼もしい味方になること請け合い。がんばって！

セイレーン
ひ弱。病弱。音波による攻撃にはみるべきものがあるが、体力の低さは致命的といえる。でも貴重な海上モンスターだ

サーペント
前半戦の勝利の鍵を握る。体力、打撃力ともモンスター中最強のキャラ。とはいえ、海ヘビの悲しさ。出世とは縁がありません！

2 成長キャラで、2正面作戦だ！

シナリオ02は2正面の作戦が手強そうな3カ国モード。成長キャラはつくってあるかな？　なければこれからつくっていこう！

成長キャラに全面的に頼った戦いだった。シナリオ02開始時点での成長キャラは、ドラゴンロード。塔占領のためのペガサスを例外として、序盤から終盤まで一貫して、圧倒的な打撃力を誇るドラゴンロード中心の部隊編成となった。

対する敵は、それぞれ巨人が唯一の成長キャラ。地形的には苦戦が予想されたが、少数の敵成長キャラさえマークしておけばシナリオ01よりは比較的容易に戦えるだろう。

作戦としては、まず、一刻も早く2正面作戦を終了させることが先決。ドラゴンロードの、打撃力ある攻勢によって、戦域A、戦域Bの敵戦線をすみやかに突破しよう。GREEN（ソーサラー）を倒してのち、戦線は対RED（ネクロマンサー）に移動する。この時点で、敵味方の力関係は圧倒的に味方有利となっているので、事実上のゲームクリアだ。後は戦域Cより部隊を展開、敵居城を包囲する態勢をつくる。

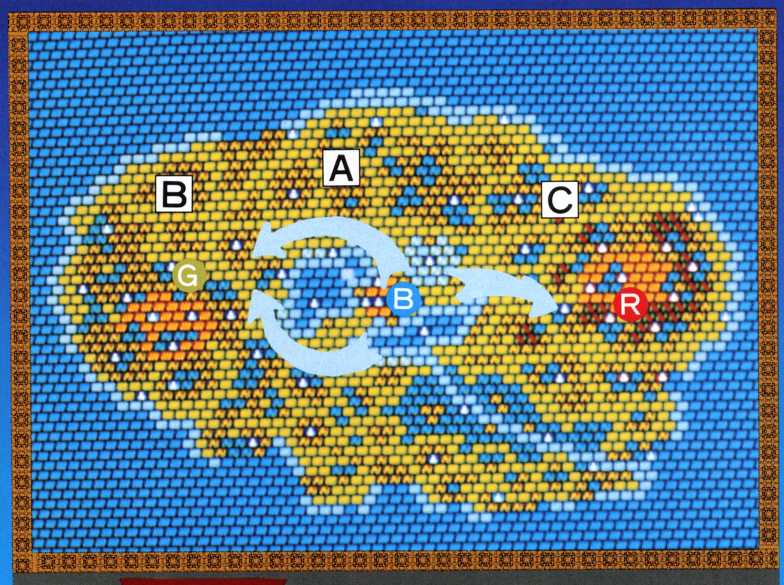
いつでも敵を滅ぼすことが可能な状態で、キャラの成長を図っていこう。結果として、シナリオ02での成長キャラは次のとおりとなった。

- ドラゴンロード→ファイヤドラゴン
- ペガサス→モノペガサス
- 天使→大天使

このうちとくに、ファイヤドラゴンを得たことが、以後の戦いにはかりしれないフラスアルファをもたらした。

成長キャラが勝負を決める！

▲シナリオ02開始時のモンスター召喚表。左隅ドラゴンロードに注目だ。ほかとは格が違うよね！



おすすめユニット

ドラゴンロードの登場により、シナリオ02の戦力バランスは当然味方有利の状況となった。この成長キャラ、攻撃回数は1回ながら、モンスター中最高の打撃力を誇る。おすすめだ！

▲ドラゴンロードvs巨人。祝優勝なのだ！

◀ドラゴンロードは弱い者イジメも好きだ

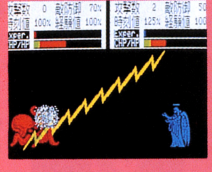
◀GREEN制圧直後。何はなくてもドラゴンロード。でも、この成長キャラ、少々カンガルーに似ている

▲敵成長キャラに挑むマンティコア。

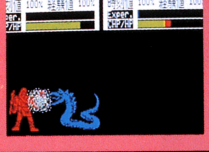
キャラの個性を熟知しよう！

『Master of Monsters』の登場モンスターには、それぞれ強烈な個性が与えられている。たとえば天使。格闘戦は弱いものの、その稲妻攻撃は強力。こういうキャラは、格闘戦を挑まれる恐れのない、それこそ「とどめの一撃」のために使用しよう。またペガサスなどの快速キャラは、戦闘用というよりも、塔占領や敵の後方攪乱のために使用するのがベター。戦線を維持するためには、打たれ強いキャラ、ドラゴンやサーパントなどが理想といえる。

いずれにせよ、このゲーム、これまでの大戦略シリーズ中、もっともキャラ＝ユニットの個性に頼るところが大きいゲームといえる。モンスターを熟知せよ！



▶天悔い改めなさい！　クひでぶ！——こんなほほえましい会話が聞こえてくるようです！



◀サーパントはいつまでたっても出世しない。だからつい敵にやっあたりしてしまいます

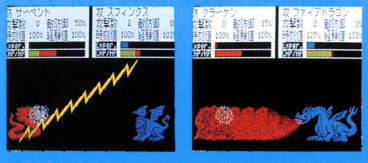
3

塔移動の大魔法を有効に使え！

今回はページ数の都合でシナリオ03を割愛した。というのも、03では、味方は初めからかなり優位に立っている。それならば、より複雑な04を紹介したほうがベターと判断したからだ。

ということでシナリオ04。いくつかの島からなる複雑怪奇なマップだ。中央の島が敵味方の主戦場となるが、ここでは塔移動の大魔法が必要不可欠。味方の最強モンスターであるファイヤドラゴンは海上を移動できないために、塔移動の大魔法を使用、島へ送りこまなければならないからだ。

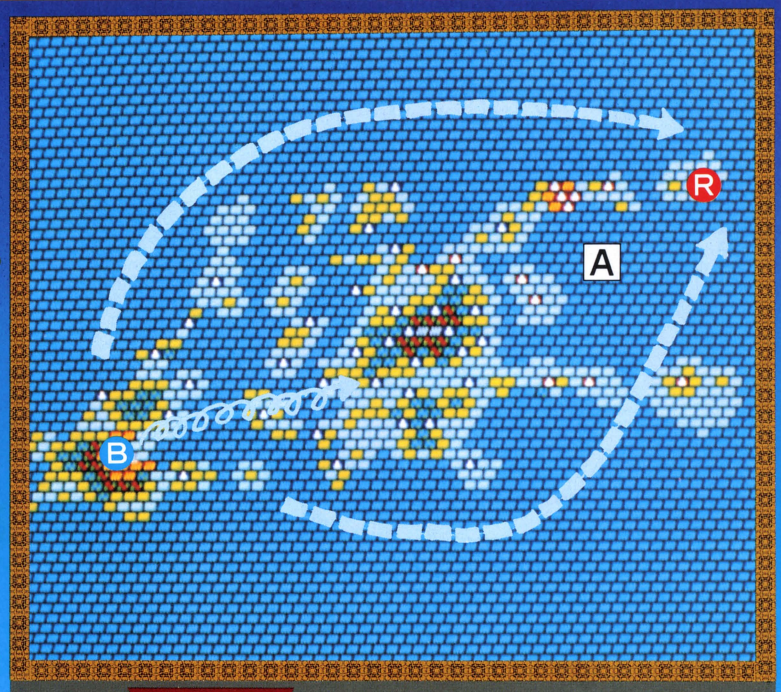
対する敵は、キャラとしては火の鳥が登場。快速を利して塔を次々と確保してくるので、ひとつひとつ丹念につぶしていくべし。また、ややロートル（旧式）ながら、サーペントはウォーロックの召喚できる唯一の海上モンスター。空中を移動できるモンスターとともに、海上での進撃に欠かせない。



▲スフィンクスは稲妻攻撃も可能。エライヤツだ

▲猛火の中、敵キャラの姿が見えない

◀中央の島を制圧。ファイヤドラゴンの活躍に拍手。それにひきかえ聖騎士はやや見かけ倒し。名前負けカナ？



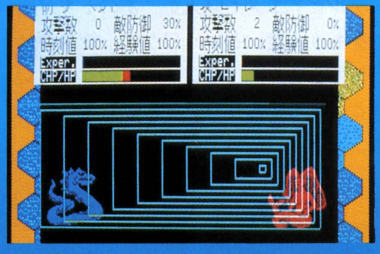
おすすめユニット

少数精鋭主義はSLGをプレイするものなら誰もが夢みる理想。このゲームでは、ファイヤドラゴンがその夢をかなえてくれる。打撃力・体力ともに抜群で、召喚するためのMP消費を補って余りある。このキャラが部隊の主軸となれば、ほぼ無敵といえるね！

▶ファイアドラゴン、優等生。いうことなしの偏差値75！

◀聖騎士。もう少し努力しましょう。このままだと退学

▲シナリオ04突入時の召喚表。トロールを巨人にしてやりたいけど、オレ、アンチジャイアンツ



▲セイレーンの音波攻撃。それなりの効果はあるがあとが恐い。格闘戦はからきしダメの軟弱者だ

さっそくですが、おたより紹介

今月は『MM』についてのお便りをいくつか紹介しよう。まずは裏ワザ編―。広島の新田クンと東京の榎本クンが送ってくれた、『MM』の隠れ生産タイプ。魔法使いの選択のときに、CAPSとかなキーをロックし、CTRL＋SHIFT＋GRPH＋HELPでOKとのこと。妙な名前のついた8人の魔法使いが登場します。

また、北海道の西村クンと愛媛の野中クンは、敵国無条件降伏の裏ワザを見つけてくれた。9ターン以降の敵のフェイスで、F9を押し続け、表示されるメニューから「無条件降伏」を選択すれば敵は自動的に降伏するとのこと。オット、スペースがなくなった！

あとは、愛知の芝田クン、山口の長尾クン、バトルレポートありがとね！

▶うーむ、なかなか美麗なマップじゃ！来月挑戦予定ですので、ヨロシク頼むね！

◀来月はこんな地形も出てくる。砂漠と森が得意なトカゲ野郎には苦労しそうだぜ！

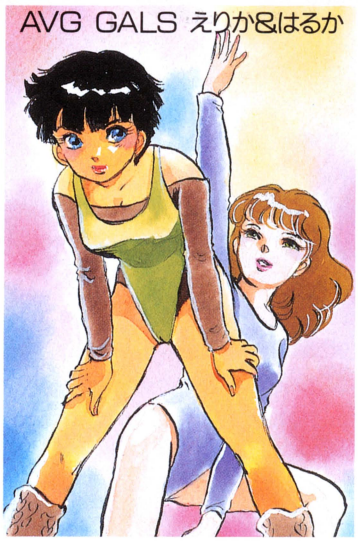
X'MAS PRESENTS

3本

きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～

How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482●PC98、PC88SR、MSX／7800円



さて、なぜか今号は2度にわたって登場しちゃうAVGギャルズ。このところAVGの元気が復活してきたみたいで、期待の新作もビシバシ登場してるでしょ。ほんと、うれしいよね！ なかでも人気ビカ1といえば、やっぱりコレかな……そう、『きまぐれオレンジ☆ロード』！ ビデオや映画で大活躍の恭介たちだけど、ゲームでは、どんなドラマを見せてくれるかな？

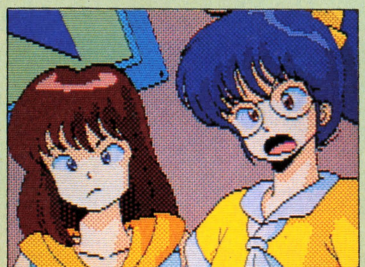
毎度おさわがせの三角関係、さて今回は？

ファンのみなさま、お待ちどーさま。いよいよ『きまぐれオレンジ☆ロード』がゲームになったわよ。まあ、それにしても、このオレンジ・パワーのすごいこと。なにしろコミックはもちろん、テレビアニメも超人気。あのトキメキをもう1度、というワケで、総集編ビデオをそろえてるファンも少なくないとか。ううん、ビデオだけじゃないのよね。レーザーディスクでも、1話から48話まで全12枚のシリーズが好評発売中。それにテーマ音楽のCD、ドラマ仕立てのCD……そうそう、10月には映画も封切られたわね。もちろんファンのみんなは見てると思うけど、原作とはひと味ちがったストーリーは、「もうひとつのオレンジ☆ロード」って感じで新鮮だったっけ。

ほかにも、来春あたりにはオリジナルストーリーのビデオが発売されそう。これはシリーズ化されるらしいわ。それからちょっと異色の情報としては、香港のアニメ誌「Aクラブ」でも、『朝三暮四(きまぐれ)ORANGE☆ROAD』が大人気だったらしいわ。とくにまどかの人気はすごくて表紙にもなったとか。うーん、もはや国際アイドルなのねえ……。

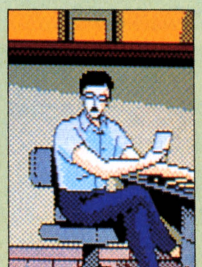
おなじみのキャラクターが、にぎやかに総出演！

くるみ&まなみ



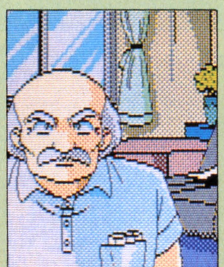
▲カワイイけどナマイキざかりの妹たち。この双子のケンカに巻き込まれると、タンスをぶつけられてイタイ目にあっちゃう。ま、これも避けられない運命なのよね

春日　隆



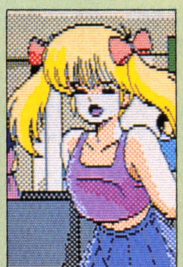
▲恭介たちのおとうさん。ここぞという時に、いいアドバイスをくれる人

おじいちゃん



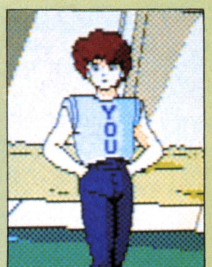
▲いい人なんだけど、とにかく人さわがせなのよねえ。おまけにそそっかしくて忘れ物も多いの

広瀬さゆり



▲この子は手ごわい！　ヤケドしないうちに、逃げるが勝ちだと思う

火野勇作



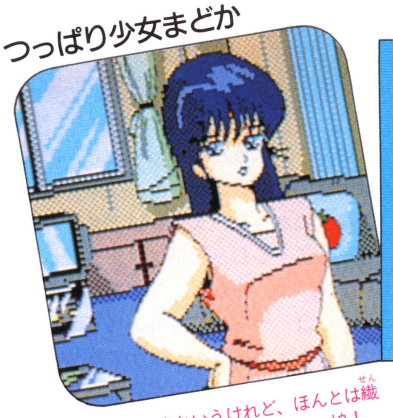
▲ひかるに悲しい片思い。ふらりと現れて、ふらりと立ち去る、そのあとに……？

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

イラスト／大坂尚子

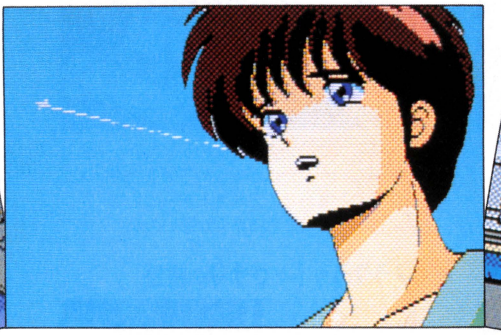
どちらも好きにならずにいられない！

つっぱり少女まどか



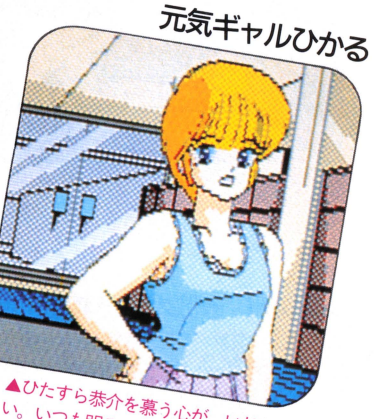
▲人は不良というけれど、ほんとは繊細でやさしくて、とってもいい娘！

揺れる恭介、優柔不断男



▲気が弱いのか、やさしいのか、それとも単なるスケベなのか……。あいかわらずの大ボケぶりが、なぜか憎めない好青年（？）なのよね

元気ギャルひかる



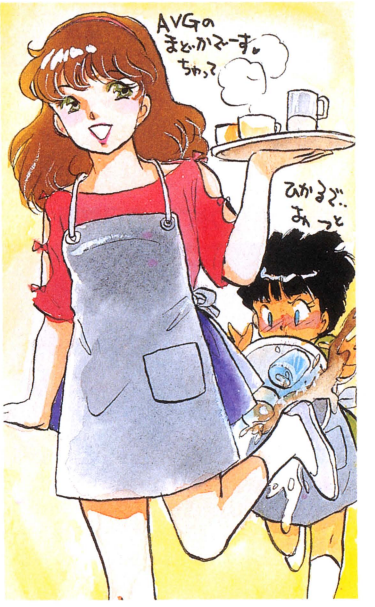
▲ひたすら恭介を慕う心が、いじらしい。いつも明るい行動派少女！

でも、いくら人気が国際級になったって、まどかやひかるが遠くなっちゃうワケじゃない！　その証拠に、ほら、このゲームディスクを入れて立ち上げると、とびきりセクシーなまどかがニッコリほほえみかけてくるんだものね。さあ、いきなり色っぽいオープニングで、いよいよゲームが始まりまーす。「春日くん……」「あ、鮎川……」「好きにして……」。え？　ちょっとちょっと。オープニングそうそう、あぶないムードのふたり。そんなバカなと思ったら、突然「おにーちゃん！」と、双子の声。なあんだ、やっぱり夢だったのね。そう、きょうから夏休みだというのに、さえない気分でお目覚めの恭介。だって、まどかはきのう、アメリカへ旅立ってしまったんだもの。まどかのいない夏休み、心にぽっかり穴があいちゃった気分よね……。

と、そこへ、やってきました、おじいちゃん。「一大事じゃ。このままでは春日家の超能力が消えてしまうぞ！」突然の重大発表にアゼンとする一同。そりゃあ、ふだんは人さわがせなだけの超能力（使う人間がドジだからなんだけど……）でも、やっぱり、なくなっちゃうのは困るわよね。で、おじいちゃんがいうには、超能力を消さない方法は、ただひとつ。この夏休みが終わるまでに、恭介が子孫をつくることですって。ということは……？

えりか　決まってんじゃん。まどかはアメリカだし、ひかると結ばれるのさ。

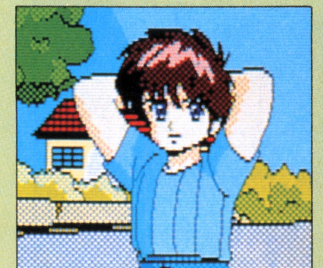
はるか　そんな単純な……。とりあえず、ゲームを始めてみましょうよ。



それでなくても複雑な三角関係を、いよいよややこしくしてくれる、迷惑な脇役の面々。

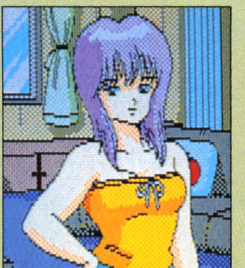
この人たちがいるかぎり（例外もいるけど）恭介の受難の日々は続くのでした。ああ……。

いとこの一弥



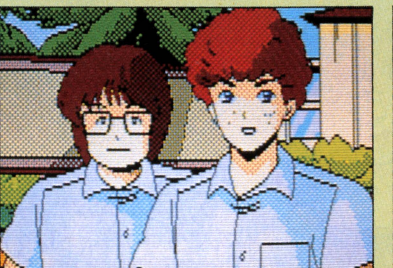
▲小さいくせに、恭介を問題にしないくらいのすごい超能力の持ち主。天下無敵のイタズラ小僧ね。あかねの弟。この子には手を焼くわ

いとこのあかね



▲変身能力の持ち主。恭介をからかうのが趣味なのかしら。でも、まぶしい水着姿も見せてくれちゃう

小松&八田

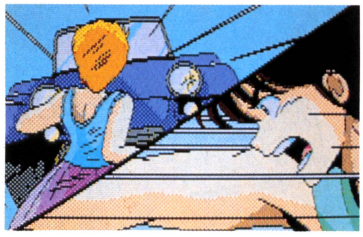


▲恭介の悪友２人組。あいかわらず、頭のなかには女の子のことっきゃない。ゲームのなかでは、あんまり活躍の場がなくって、ちょっとかわいそうだったかしら？

アパカブのマスター

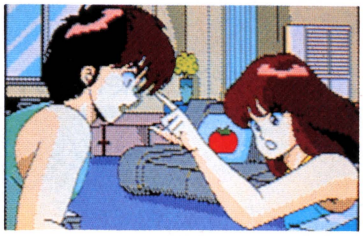
▲まどかと恭介を、あたたかく見守ってくれる存在。まどかがいなくて寂しいときは、この人に会ってみて

あぶない！　ひかるが交通事故？



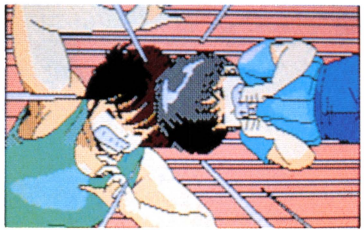
▲原作では、恭介が持っていたフシギな時計で危機一髪のところを助けられたっけね。さて、ゲームでは、どーなるのか。まさか、ひかるが大ケガなんてこと……ないよね!?

恐るべし！　くるみの催眠術



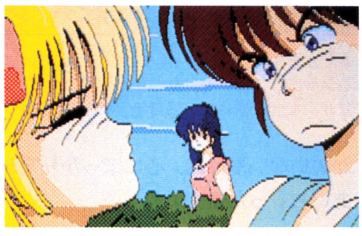
▲くるみの超能力のせいなのか、恭介があまりに単純なのか、とにかくこの子の催眠術はスゴイききめ。まったく兄をオモチャにして……。あ、オモチャにされる恭介が悪いのか

出ました！　一弥の頭つき変身



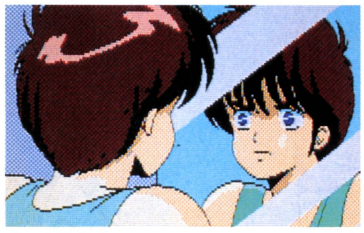
▲頭を思いきりぶつけられた瞬間に、一弥と恭介のボディがすり替わっちゃう。恭介になりすました一弥は、なにをしでかすかわからないぞ。騒動が起きないうちに、つかまえなきゃ

クラクラッ！　さゆりの誘惑



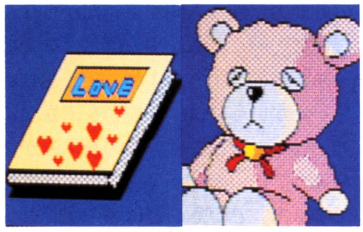
▲ただイヤガラセのためだけに、恭介にせまる女の子。まったく、なに考えてんだか。いい気になってると……ほら、まどかにマズイところを目撃されるよ。あとがコワイ!?

鏡をじっと見つめて、自己催眠



▲優柔不断男の汚名を返上すべく、鏡のなかの自分に催眠術をかける恭介。ほんとにうまくいくのかなあ……。とりあえず、まどかをデートに誘って、その効果のほどをためしてみようか？

さて、これはだれの持ち物かな？



▲愛の交換日記とかわいいクマさん。こんな子供っぽいのを大切にしてる人間といえば……そう、ひかるしかいないよね。でも、これはいったい、どこで手に入れるんだろうね

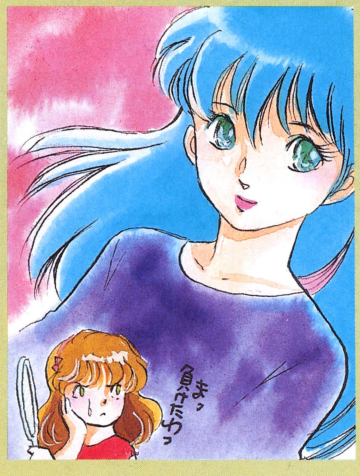
あの場面、心に残る

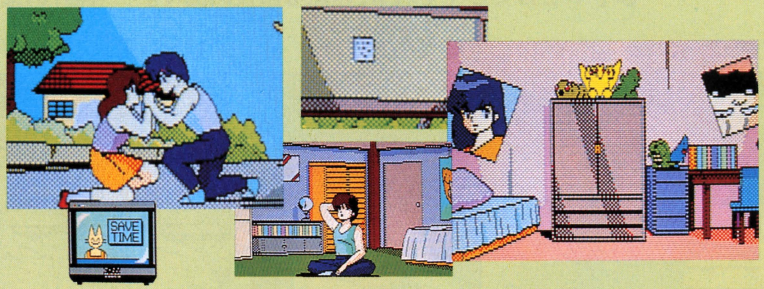
いやー、はるかのいったとおり、話は単純には進まなかった。ひかるは交通事故にあうし、まどかはアメリカから戻ってくるし、事態は目まぐるしく急展開。ま、しかし、このあたりのイキサツは、やっぱり自分の目で楽しんでほしいよね。いくらHOW TO WINだからって、ストーリーを全部バラしちゃうと、みんなのお楽しみがなくなるワケだ。

そこで、いわゆるアドバイスとやらを、ひとこと。このゲーム、AVGとしては、けっしてムズいほうではない。原作のエピソードを思い出しながら、恭介になりきって行動すれば、めでたくエンディングに行きつけるよ。

ただ、たったひとつだけ、落とし穴がある。そこの行動をあやまると、むなしくゲームオーバーになっちまうぞ。ヒントは「恐怖の美少女、さゆりに気をつけろ！」……オレンジ・ファンなら、もうわかったね。なぜか人の恋路をジャマしたがる、あのヘンな女の子だ。１度は彼女のワナにはまっても、２度目のチャンスは逃しちゃいけない。優柔不断をくりかえすと、まどかにピシリ！　とやられちまうぞ。

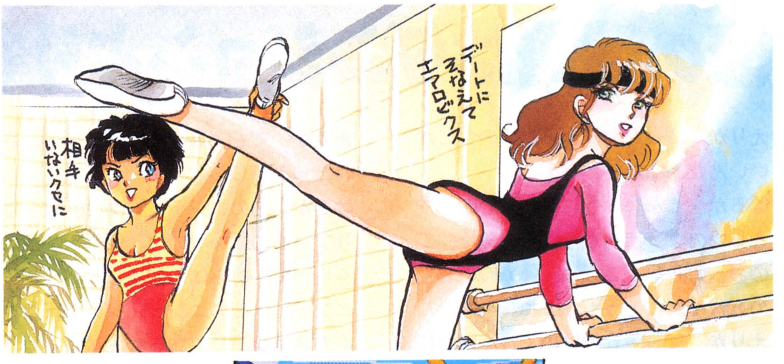
いろいろ楽しい仕掛けもあって、サービス満点！





こういう軽いノリのゲームって、お遊び精神が大切だと思うの。で、捜してみました、おもしろ名画面。突然現れる牛子さんと馬男さんは、原作でもおなじみのキャラね。それからゲームの前半で運がよければ見られる掲示板の貼り紙（これも原作に登場）。居間でテレビを見るとセーブできるという仕掛けも楽しいわ。なにげなく貼られたポスターは、なんと一刻館の響子さんにエスパー魔美（の髪の一部）凝ってるね！

このセリフ エピソード



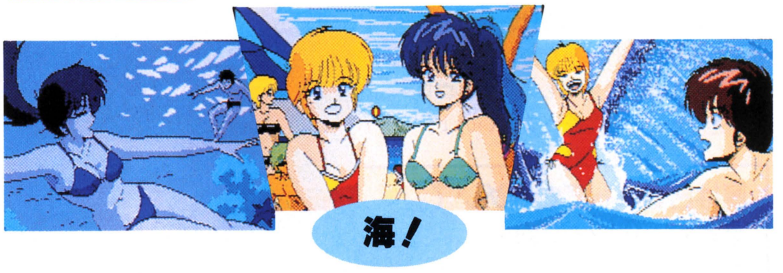
まあ、気をつけるべきポイントは、それくらいのもの。あとは、ひとつひとつのエピソードを楽しみながら、プレイしていけば○(マル)。なんたって、このゲームのいちばんの楽しみは、そこなんだから。つまり『めぞん一刻・完結篇』なんかと同じタイプなんだよね。AVGだけど謎解きじゃない。むしろ大好きなマンガ・アニメの世界に自分が入りこんで、主人公になった気分で、数々のなつかしのエピソードを追体験することが大切なんだ。

そういう意味では、このゲーム、とっても満足できる仕上がりだと思う。だって、ファンなら忘れられない名場面や名エピソードが、たっぷり。まるで想い出のアルバムをめくるみたいに、あのときのまどかが、ひかるが、キミに話しかけてくるんだぞ。恭介になりきってオロオロしたり、ドギマギしたり、思いっきり楽しみながら、感動のエンディングに突入しちゃうのだ！

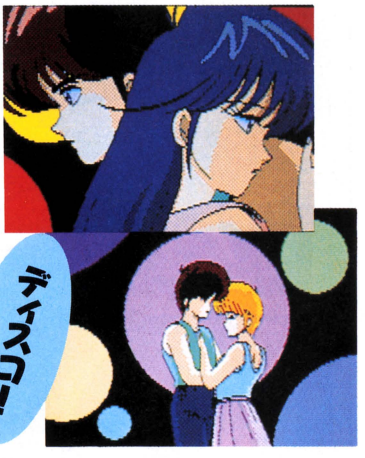
はるか　大人っぽいまどかと、無邪気なひかる。それぞれ魅力的なのよね。

えりか　あたしたちだって女の子コンビなのに、こーもちがうもんかねえ。

はるか　それいっちゃオシマイよ。



うらやましーぜ、両手に花のくるい咲き！



突然ですが！　プレゼントのお知らせだい！

さて、オレンジ・ファンのみなさまに、うれしいプレゼントを用意しちゃったぞ。ありがたく思うように。マイクロキャビンさんから『きまぐれオレンジ☆ロード』の下敷きとディスクケース、これをそれぞれ10人ずつあげようっていうんだ。いっとくけど、どちらも正真正銘のマイクロキャビンのオリジナル。お店では売ってない、希少のアイテムだぞ。どーだ、ほしいだろ。

よし、ほしければ、このえりかのいうことをきくんだ。官製ハガキに住所・氏名と、どちらかほしいほうの品を書いて、なんでもいいから、何かひとことコメントをつけて送ること。イラストも歓迎だぞ。何も書いてないヤツには、なんにもやんないからね。あて先は、コンプティーク編集部オレンジロード・プレゼント係まで。待ってるよ～ん。

恋の迷路はダンジョンよりもむずかしい！

えりか　こーんな優柔不断男のどこがいいんだ、ふたりとも！

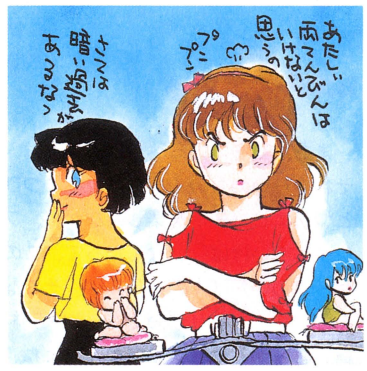
はるか　そんなふうにいわないの。やさしいのよ、恭介くんは……そう、このお人好しなところは、『めぞん一刻』の五代くんにそっくりよね。

えりか　でも、五代はめでたく結婚にこぎつけたけど、こちらは、ただ、ふりまわされただけじゃないか。

はるか　まだ高校生だもの。ウロウロ悩み迷うところが、また楽しいのよ。

えりか　でも、最後までオモチャにされたって感じしない？

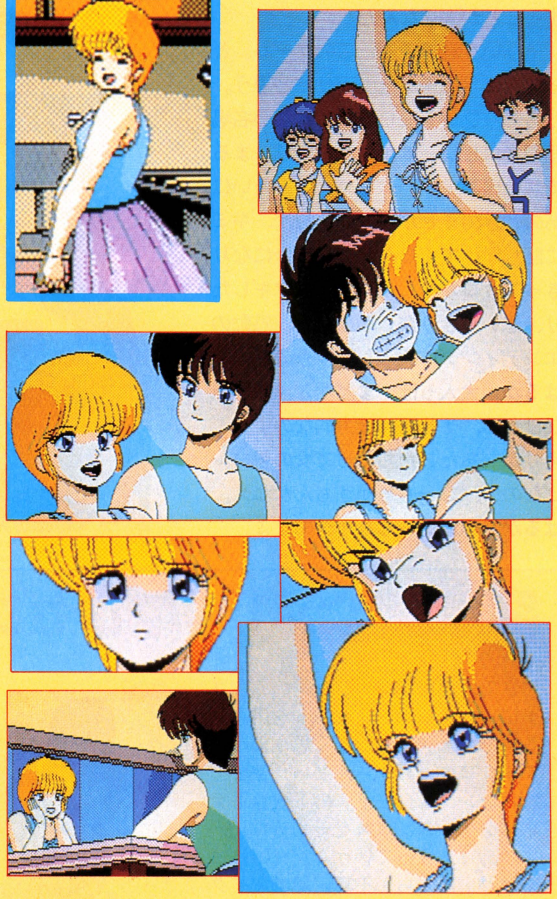
はるか　あのエンディングは、やっぱりファンの願いなのよ。原作や映画にくらべて、いちばんやさしいハッピーエンドね。このエンディングに行きつく方法はいくつもあるから試してね。



胸は8ビートでときめいて。まどか、Forever!

にっこり笑顔のステキなまどか、セミヌードのセクシーまどか、そして怒るとホントに恐いまどか……どの表情も、心のアルバムに永遠に貼っておきたい！

まぶしいキミを忘れない。ひかる、Remember!



無邪気に笑うひかる、悲しそうに涙ぐむひかる、本気でおこった顔までカワイイひかる……その正直で明るい表情を、いつまでも大切にしてほしい。

そして3人のきらめく夏が過ぎていく……

「おれはいやだな。海に出ると敵もいないし退屈だからな」

（くそっ、ワンダリングで海龍でもだしたろか！）などと怒ったマスターも、せっかくつくったルールを試したいから、ここはぐっとがまん、がまん。

「まあ、そう言わないで。ちゃんとその点は考えてあるから」

「なんだい、また変なルールを考えたのかい」

「変なルールっつうことはないだろ。航海のときの新しいルールだよ」

「どうするんだ？」

「簡単さ、このヘックス（六角形）のシートが海のマップなんだ。そしてきみたちの乗った船が進むたびに、誰かがダイスを振って、進行方向になにがあるかをチェックするんだ」

これはダイス振りの大好きなプレイヤーたちの心を、ズバリとらえたようだね。

「へー、それ、おもしろそうだな」

「でも島までの海図は、もう決まってるんじゃないの？」

「最後の目的地の島の位置だけは決まってるよ。でもその中間の海図はない。なにしろ誰も航海したことがない海だからね」

「よーし、船出しようぜ!!」

というわけで、さっそく船をしたてて出港だ。まず最初のダイスは……

「11、いきなり島だな」

「じゃあそのあとの島の内容のダイスを振って」

「えーと、無人島だ」

「じゃ、なにも起こらないよ」

「それじゃどんどん先に行こう」

てな調子でみんなでダイスを振っていたら、あれれっ。

「おいおい、島だらけだぜ！」

「弱ったな、ちょっとダイスが偏ってるみたいだな」

「おい、島と島の間は通れるのかい？」

「いちおう水路のチェックをしてくれないか」

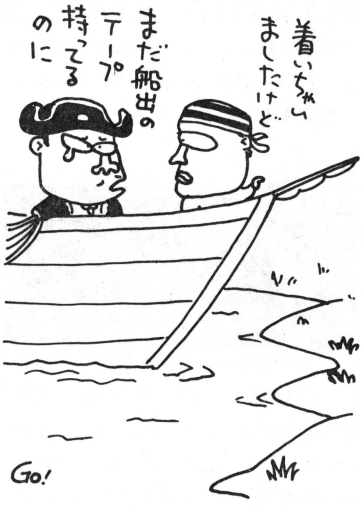
「このチャートだな。それっ、あれ、水路がないって出たぞ」

「じゃあ、その島どうしはくっついているんだ」

こんな調子でダイスを振っていたら、あっという間に船の行く手は島、いや陸地にふさがれてしまったんだ。プレイヤーが全部のヘックスをチェックし終えたときには、海だったはずのところは、10ヘックスほどの小さな湖になってしまった！

「ちょっと、マスターさんよ。こりゃいったいどうなってるんだい？」

（どうなってるって言っても、海を湖にしたのは、自分たちのゆがんだダイスじゃないか）とは思っても、ここでは言うわけにいかないのが、マスターのつらいところ。だってそんなこと言ったら、「そのくらい最初から予測しろよな」と言われてしまうんだ。



「ははは、海は海でも内海だったんだなあ。知らなかった！」

しかしそんな答えじゃ、準備した船がまるでムダになってしまったパーティはおさまらない。

「おいおい、さっきは誰も航海したことがない海だっていうから、そんなに広いのかーって思って、食料だとかをいろいろ用意したんだぞ。それなのにこりゃなんだい!!」

「だから、たぶん、誰も航海しないっていうのは、陸をまわって行ったほうが早いからじゃないかな……！」

第86夜 歴史にみる航海の話

さて、歴史の本を調べると、昔からいろんな航海の話があるよ。たとえば古代ギリシアの学者で、歴史の父と呼ばれるヘロドトスは、その『歴史』で、エジプト王の命令を受けて、アフリカを一周した者の話を書いているよ。この話は長い間、ヘロドトスのホラ話とされていたんだけど、最近の研究では実話ではないか、とされてるんだ。

というのは、そのエジプト人が王に報告した中に、こんな文章があったからなんだ。

「航海をしていくうちに、やがて太陽が北の空に昇るようになった」

どういうことかといえば、これは南半球に入ったということだよね。つまりこのエジプト人は、少なくとも赤道を越えたんだ！

おもしろいことに、ヘロドトスはこの報告を読んで「太陽が北に昇るなど信じられない」と言ってるんだ。ということはこのエジプト人は、当時の常識では考えられない報告をしたわけだ。

というわけで、もしウソをつくのなら、もっと常識的なウソをつくだろうから、このエジプト人の報告は、けっこう信じられるのではないか、というのが最近の学説のようだね。

しかし、話は脱線するけど、ヘロドトスを歴史の父と呼ぶのは、だれか無知な西洋人のつけた名前としかいいようがないね。彼は歴史小説の父なんだ。

ヘロドトスの書いた『歴史』は、ペルシア戦争の歴史の本で、お話としてはおもしろいんだけど、いかんせん事実に誇張が多い。内容もゴシップだらけだけど、とくにクセルクセス王の侵入軍を数百万などと書くなんて、もうむちゃくちゃだよ。

でも「王の軍が休息して水を飲むと、近くの川が干上がった」なんて文章の表現は、なかなか翔んでるね。やっぱりこの人は、小説家として見たほうがいいみたいだな。

ぼくが本当の歴史の父としたいのは、『春秋』をまとめた孔子か、『史記』を書いた司馬遷だね。しかしさすがに中国は大陸の国だけあって、これといった航海の話は出てこないんだ。せいぜい秦の始皇帝が不老長寿の薬を求めて、徐福という（自称）仙人を東の蓬莱という島に送った、という話くらいしかないなあ。ちなみにこの徐福の墓は、和歌山県の熊野にあるというから、この墓がもし本物だったら、彼は日本に着いたわけだね。

第87夜 太平洋の波高く

スケールがずっと壮大なのが、世界一の海である太平洋を航海する話だ。まず最初はあまり知られていない学説からひとつ……。

1965年に南米のエクアドルで、日本の縄文土器によく似た土器が発見されたんだ。そしてそれを調べた考古学者は、縄文時代の日本人がエクアドルまで航海してきて、この地に住みついたのではないか、という説をたてたんだ。もちろん航海といっても、最初は難破して、黒潮の流れに乗って太平洋を横断し、エクアドルに流れついたのかもしれないけどね。

そんな昔の船で、簡単に太平洋を横断できるのか、なんてわれわれはすぐに疑うけど、これはさして難しいわけじゃないらしい。なにしろ海には魚がいくらでもいるし、水はスコールがあるからそんなに不自由しない。嵐に巻き込まれないように注意してさえいれば、あとは海流が自然に運んでいってくれるわけさ。

太平洋の島々に住んでいる、ポリネシア、メラネシア、ミクロネシアなどの人たちは、木をくりぬいたカヌーのわきに、バランス用の丸太をくくりつけて、サモアのほうからハワイのあたりまで、平気で航海してしまうんだからすごいもんだ。このバランスの丸太があると、そうとうな高波を受けてもカヌーは転覆しないっていう話だよ。もし古代の日本人が、太平洋を渡ったというのが本当なら、たぶんこういった南方系の人たちだったんだろうなあ。

でも例によって、こういった変わった説は、日本の学界ではまったく無視されてるんだ。ぼくは学界とはなんの関係もないからおもしろい話だなあと思っているわけ。でもなかなかロマンをかきたてる、スケールの大きな話だよね。

同じような太平洋を渡る話でも、ぐっと学術的なのが、ヘイエルダールの実験。有名な“コン・ティキ号”の航海だね。ヘイエルダールはポリネシアの住民の先祖が、南米から移住したのではないか、という自分の仮説を実証するために、古代の船を建造して、南米から航海を試みたんだ。

航海ではいろいろな苦労もあったけど、ヘイエルダールはみごとにイースター島（だったと思う）に到着し、古代の船でも遠洋航海が可能なことを証明したんだ。ただ彼の移民説は、まだ学界では支持者は少ないみたいだね。

そんなわけで、あまり技術文明が発達してない時代でも、海を渡ることは、そんない難しいことじゃなかったんだよ。昔の人は現代人よりも、海に強かったのかもしれないなあ。

第88夜 ヴァイキングの栄光と悲劇

太平洋に比べると、大西洋やインド洋などは、島が少ないせいもあってか、海洋民族といえるような住民はいないんだね。まあ、あえて言えば、それに近いのは北欧のヴァイキングぐらいかな。

ヴァイキングは故郷の北欧地方で、人口の増加のため住む場所がなくなった連中が、海外でひと旗上げるために出かけてきたんだ。このあたりはＲＰＧの冒険者たちも、だいたい似たような設定だね。

このヴァイキングは、海賊の一種にはちがいないんだけど、いい土地さえあれば、一族を引き連れて移住してしまうこともあるんだ。中世ヨーロッパの各地には、ヴァイキング系の王国がたくさん見られるし、アイスランド、グリーンランドなどに最初に移民したのもヴァイキングなんだぞ。

もっとも、アイスランドに最初のヴァイキングたちがやってきたときにはすでに修道士や逃亡奴隷などが、この島に住んでいたらしいけどね。でもノルウェーのハラルト王の国内統一で、国を追われた豪族たちが次々に集まり、やがてアイスランドはヴァイキングたちの最後の楽園となったんだ。さて、これからは『赤毛のエリクのサガ』という、アイスランドの古典からのお話

だよ。

アイスランドに移民が移り住んでからしばらくして、赤毛のエリクという男がさらに東に航海して、氷の島を発見したんだ。でもその島はどうにか住めそうだったので、彼はアイスランドに戻って、移民の希望者を募集した。そのときの宣伝文句が「緑の島」だったんで、この氷だらけの島は、いまでもグリーンランドと呼ばれているんだ。今も昔も誇大広告は恐ろしいね。

しかし好奇心の強いヴァイキングたちは、グリーンランドくらいで留まってはいなかった。エリクの一族はさらに西へ航海をして、ひとつの土地を発見したという。そこには葡萄が生えていたので、彼らはその国をヴィンランド（葡萄の国）と名づけたんだ。でもこの植民地は、結局は原住民の襲撃にあって、３年後にはまたグリーンランドへ帰らざるをえなかったんだ。

というのが『赤毛のエリクのサガ』の内容で、歴史的に見ても前半のグリーンランド移民は事実とされてるんだ。しかし、それじゃ後半のヴィンランドはどこだろう？

じつは研究家たちは、長い間この話を単なる“おとぎ話”の一種としてきたんだ。たぶん歴史学者の頭には、アメリカ大陸を最初に発見（ムチャクチャな表現じゃ！）したのは、あのコロンブスだという、学界の常識があったんだろうね。

ところがしばらく前に、カナダの東部での発掘により、千年ほど前のヴァイキングの住居が発見されたんだ。これはどうも『赤毛のエリクのサガ』は本当のことらしい。てなわけで、まさかと思われていた話がじつは事実だったんだよ。それにしても北アメリカまで、氷の多い北極圏の海をよく渡ったもんだなあ！

しかしこのヴァイキングのパワーも、彼らの社会がだんだん安定するにつれて、徐々に衰えていくんだ。アイスランドという安住の地を手に入れた彼らにとって、ヴィンランドへの移民など、もはや魅力を感じなかったのかもしれないね。エリクの一族が、たった3年でヴィンランドから引き上げざるをえなかったのが、その象徴じゃないかな。

そしてこの民族としてのパワーの衰えは、グリーンランドの移民にモロにふりかかったんだよ。だんだん交易船が減るにつれて、グリーンランドは孤立していく。もともと氷河ばかりのグリーンランドでは、木材が取れないから、海外からの船が来ないと、自分たちの力では航海ができないんだ。こうして孤立したグリーンランド植民地は、15〜16世紀ごろに全滅してしまう。最後はエスキモーかなにかの襲撃を受けたらしい、ということが調査でわかるだけで、その最後については、何の記録も残っていないんだ。勇猛なヴァイキングにも寂しい逸話があったんだね。

第89夜 浮かぶ島にご用心

というわけで、話はがらっと変わる。先日のこと、とあるＲＰＧファンの友人が、ボクのところに来たんだ。

「やあ、黒田さん。このあいだはひどい目にあいましたよ」

「またＲＰＧでかい？」

「ええ、伝説の秘宝とやらを探して、船で航海してたんですけどね……」

「ふーん、まあよくあるネタだね」

「その宝は、とある島にあるというんで、大海原を航海してったんですよ。途中で大ダコは出てくるわ、大イカは出てくるわ、巨大エビは出てくるわで、あとマグロが出てくれば、立派な寿司屋を開けますよ！」

「ハハハ、まあ、そう怒らないで。それでどうしたの？」

「しかし島は見つけました。そしたみんなで上陸して、その島の山の頂上にある神殿に忍び込んだんですよ」

いよいよ話が佳境に入ってきたな！

「そして坊主をバッサバッサと……」

「斬り殺したの？」

「いや、たたりが怖いから、バッサバッサとミネ打ちにして……」

なんだ、なさけないなあ！

「いよいよ祭壇にある神像を手に入れようとしたんですよ、そしたら、さっき斬ったえらそうな坊主が……」

「ゾンビとなって突然復活してきた？」

「まさか、そんなはずないでしょ」

「そうかなあ、それぐらいやったほうが、スリリングでいいと思うけどなあ」

「ダメなんですよ、ゾンビにするのは。というのは、以前マスターがやたらとゾンビを出したことがあったんですよ。そしたらプレイヤーが敵を倒すたびに、死体の手足をバラバラにするようになって、もう気分はスプラッタムービーでしたね！」

うーん、そうなるのか。それは気がつかなかった！

「それでね、話は戻りますけど、その坊主の親玉の言うには、『その神像には手を出すな。この島が破滅するぞ』っていうんですよ」

「へー、なんでだろう？」

「まあ、そこがマスターの伏線だったらしくてね。ぼくらがそこで坊主の親玉にわけを聞けば、そこからまた新しい冒険が始まるはずだったらしいんですけどね」

「らしい、ということは、話を聞かなかったのかい？」

「あたりまえですよ。うるせえ、このクソ坊主ってなもんで、蹴り倒して神像を手に入れようとしたら、これが祭壇にがっちり固定されてるんだ」

「じゃあ、どうしようもなかったのかい？」

「とんでもない。取れないとなると腹がたちますからね。魔法使いが爆発系の呪文をぶつけて、祭壇を吹き飛ばしましたよ」

やれやれ、荒っぽいやつらだなあ！

「ところが、ところがですよ。ぼくらが祭壇をぶっこわしたら、突然の大地震。そして神殿が崩れてくるんだ」

「じゃあ、逃げるしかないね」

「そうでしょ、だから外に飛びだしたら、なんと、島が沈みだしたんだ」

「えー!!」

「あとでマスターに聞いたら、あの神像には例のオリハルコンの鉱脈があったんですって。その浮遊力のおかげで、この島は海の上に浮んでいたんだそうですよ」

「じゃあ、きみたちが祭壇を破壊したんで、バランスが崩れたのかい？」

「らしいですね」

うーん、島を沈めてしまうとは、狂暴なパーティだなあ。

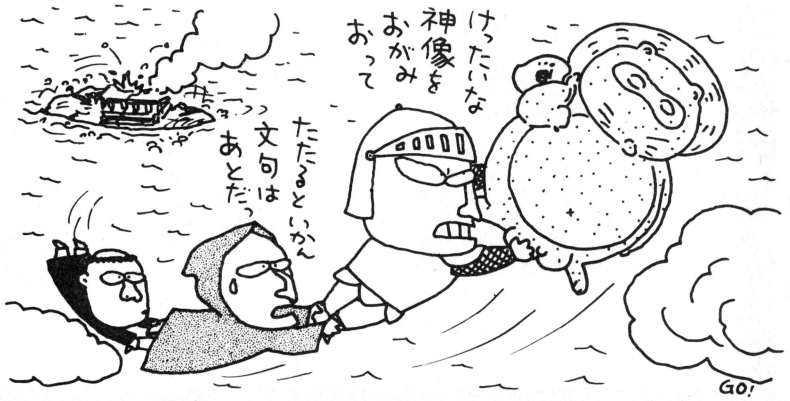
「それじゃきみたちのパーティも、船まで帰れないだろうね。じゃあ気の毒に海の底かい？」

「とんでもない。たしかに船には帰れなかったけど、神殿の天井にひっかかっていた神像を見つけて、それにつかまって、天井をやぶって空に逃げたんですよ！」

ふえー、根性のあるやつらだなあ。そんな危険なやつらは、海底に沈んだほうが世のためなのに！

「それでまあ、しょうがないから空をえんえんと飛んでいきましてね。降りたところがまたすごい、まあ聞いてくださいよ。こんどは砂漠のオアシスでの冒険でして……」

「……!!」



RPG FAN CLUB ファン倶楽部

えっ、もう12月号だって？　早いもんだねぇ。クリスマスには仲間で集まって、おニューのゲームで一晩中プレイを楽しむというのもいいね。今月も、ファン倶楽部にお便りヨロシクッ!!

▲広島県／村正豹
東洋風の衣装が印象的なエルフだね。魔法より神通力を使いそう？

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

送り先

ご自慢PC&NPC、女性キャラ大会だよ♡

▲山形県／IKKN
女の子は少しぐらいわがままなほうがかわいいとか…

▲埼玉県／たけいつかさ
やっぱり、シーフはヒール(悪役)のほうがぴったりくるみたいだね

▲岡山県／柴苑レイ
王女様あ♡　今度はボクがさらってあげましょうねっ！

▲東京都／獄測杏
やっぱりイ・ド・ドOテイでないと近寄れないの？

▲岡山県／子九子二子
たしかにあまり考えつかないタイプだなあ。たしかに、ドワーフの女戦士。わざと常識にさからってつくったのかな？

▲鳥取県／室田楸
元気のいい女の子は好きだなあ。おぢさんのパーティに入らない？

▲徳島県／ときくん
手ではたいただけで死んじゃいそうなやつが戦士として務まるかな

▲東京都／GOLD・KNIGHT
いわゆるカオティックの魔法使いとしては落ちこぼれだね。グスン♡

RPG☆フリー・トーク

余談だが、10月号の笑劇場で"ヤ○シャ"くんのハガキに「んなわけあるかー！」と反論がビシバシ来てしまった。ルールブックをちゃんとお勉強すれば、そうはならないことがわかるはず。ひとつおりこうさんになったね。

RPG笑劇場

▲東京都／いかすまん
じいさん、じいさん。年寄りのでしゃばりは嫌われるぞー

▲島根県／B.DRAGON
ゾンビになってもお美しい王女様？　ゾンビとしてはね…

▲埼玉県／み
ひじょーに冷静な僧侶くんだね。バルカン星人みたい

▲熊本県／およたま
おまたせ。珍しくシリアスなイラストなのであった

▲奈良県／覇者青
うーん、キミの行為は常識的にはまっとうなんだよねぇ…

▲東京都／かずみ
カルシウムが不足すると、おこりっぽくもなるんだぞー!!

▲熊本県／およたま
そろそろ受験に専念してもらいたいと思う今日この頃です

▲福島県／賦嶺霧
ちょっとギャグが高度だったかな(だだのまぬけだって！)

モンスター百物語

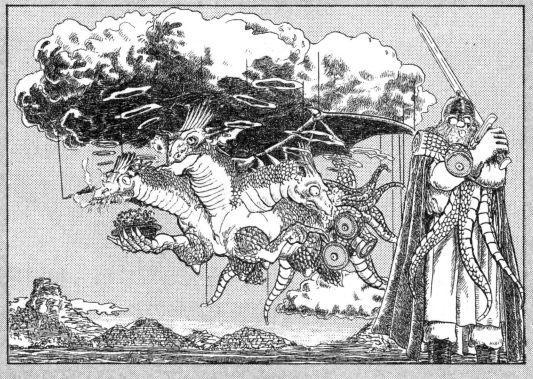
その13

ズメイ・ゴルイニチの巻

イラストと文
大野真実

辰年最後は再びドラゴンの話にたち戻り、ロシアのブイリーナ（民間英雄叙事詩）の中からズメイ・ゴルイニチという巨大なドラゴンの話を。

3つの頭と12本の尻尾、足には7本の青銅の爪をもつこのドラゴンは、雷のような声で吠え、口と鼻からは火を、耳からは煙を吐き、暗雲をたれこめさせながら空を飛びまわるのだ。



山をも崩す力と、人をだし抜く悪知恵で人々を恐怖におとしいれるズメイ・ゴルイニチにとって、唯一の弱点は耳のつけ根だ。ここを徹底的に攻め、弱ったところで首か尻尾をすべて切り落とせば、さしもの巨体も力尽きるであろう。しかし、忠告しておくが、かのドラゴンの血を決して浴びないように。それは、大地でさえ忌み嫌って呑みこまないほど不潔な毒の血であり、池となって辺りにあふれるのだ。

〈参考文献〉『ロシアの民話Ⅰ』(恒文社)
ヴィクトル・ガツァーク編／渡辺節子訳

まいど〜、読者がつくる情報コーナーだヨ。誌上では、はや12月。毎月㊐・㊙・㊎・㊋・㊌など、たくさんの情報ありがとう。来年もどんどん、ハガキ送ってネ。採用された人は「大江戸情報網」の町人になれ、プレゼントももらえるのだ。(くわしくはP155を見てね。)

秘技!㊐情報

王家の谷 エルギーザの封印
MSX

栃木県小山市　大橋由則

ミュージックステージを見つけました。それも発売当日だぜ！

1.ステージ7のスタート地点で、画面左上のところでジャンプする。

2.ピラミッドが出るので取ると、そこに穴がある。

3.穴に入ると、そこにミュージックステージが！　いろいろなサウンドが聴けて、けっこうたのしいぞ！

㊍　穴の向こうはミュージックステージ。あな、うれし。……ども、失礼しましたあっ。

聖女伝説アマンザス
PC9801シリーズ

東京都東久留米市　匿名希望

ヒ・ミ・ツのゲームを教えてあげよう。タイトル表示のあと、最初から始めるか、データをロードするか、などを決める画面で、〝P〟と入力してみてください。ゴルフゲーム（?）が始まります。垣根を越えて、うまく女の子のおしりにボールを当てると、とってもお下品なリアクションが返ってくるぞ！　本編では見られないゴルフギャルが登場しちゃうのだ。

㊍　女の子のおしりにボールを当てるなんて、キミ、失礼じゃないか！　なんちゃって、ホントはこのテのゲームが、とっても好きな私なのであった。お下品な自分が悲しい……。

スティルソード フォア アダルト
PC8801SRシリーズ

山形県鶴岡市　石井龍幸

最後の大ボス、インコーマの簡単な倒し方を見つけました。インコーマが姿を現した時に、テンキーの「=」を押します。ただ、それだけのことなのに、効果は十分。アッというまに死んでしまいます。

㊍　「=」キーは、インコーマの「アキレスのかかと」だったワケだ。それにしても、大ボスのくせに、あまりにあっけない最期なのだ。

ウィザードリィ2

福岡県北九州市　小田　隆

アーマーのやたら強いメイジなどをつくる技です。やり方はカンタン。とにかく強いヨロイや武器を持ったファイター、サムライ、ニンジャなどを、コイン・オブ・パワーでクラスチェンジさせればいいのです。ただし、ヨロイなどをEQUIPするとダメになるので、何もしないこと。ムラマサだろーがKOD'Sアイテムだろーが、持ったままクラスチェンジすれば、どんなクラスになろうと装備し続けるワケです。つまり、EQUIPしないとアーマークラスをチェックできない、プログラムのスキをついた技なのだ。

㊍　ムラマサは持ってる、魔法は使える、の史上最強のキャラが誕生しちゃうんだな。うん、これはスゴイ。

カオス・エンジェルス
PC8801SRシリーズ

大阪府枚方市　片岡哲也

えー、コンプ10月号の1階のマップを基準にして説明します。

4階の左端の、上から2〜4ブロックのところで、DOWNの魔法を使いましょう。すると、3階の縦長の5ブロックの空間に出ます。そこの1番上のところに、ツーハンデッドというAC96の武器があります。知ってた？

㊍　これは、どっちかってーと㊐情報だったな（しまった、㊐に載せちゃったいっ）。この武器を見つけてなかった人、さっそく捜しにいかなきゃね。

パワフル麻雀
PC8801VX

埼玉県川口市　和田宗助

ポコ麻雀で流局のとき、自分の捨てた牌が全部「おおかみ」なら、「ながしお〜かみ」となって、なんと500点も入るのだ！　でも、とってもムズカシイ

ぞっ!!

編　おいしい。だけど、ムズカシイ。世の中って、そーゆーもんだ。根性のあるヤツは、ぜひ試してみよう。

カオス・エンジェルス
PC8801シリーズ

兵庫県川西市　金枝雅彦

レベルを早く上げるには、5階に出るドッペルゲンガーを倒すと効果的。で、このドッペルゲンガーの倒し方なんだけど、ちょっとコツがあるのだ。それは、出会う前に武器をはずしておくこと。そしてドッペルゲンガーを見つけたら、すかさず武器を装備する。すると、攻撃されてもダメージが軽くてすむから、苦戦せずに勝てるんだ。この方法で、いっきにレベルアップしてしまいましょう。

編　ドッペルゲンガーって、早い話が自分の分身だから、力が互角で、すごく苦戦するんだよね。なるほど、こーすれば勝てるのか。

SEXY VOICE
不思議の壁

大阪府南河内郡　松田達也

このゲーム、まともにやってたら、6人の美少女なんて救えっこない！　なーんて悩んでいるキミに、秘の技を教えよう。ゲーム中に壁の左右で上下してるパネル、あれを自由に動かして壁を崩してしまうのだ。左のパネルはHキーに、右のパネルは0キーに、それぞれ対応してるぞ。この技で、ムフフなエンディングに突入だ！

編　そーか。ムフフなエンディングに突入しちゃうのか。それはいい。聞いただけでムフフな気分に突入したぞ。

ラスト・ハルマゲドン
PC8801シリーズ

東京都板橋区　田浦久義

このゲーム、合体があるのはいいんだけど、合体後の姿がグロテスクでイヤだなって思うときがあるよね。そんな人のために、合体後ももとの姿でいられる（つまり名前と能力だけが変わる）方法を報告します。

1.まず、つぎに敵と戦えばレベル34（または17）になる、というレベルアップ直前の状態で、セーブします。

2.その「直前ディスク」を、『抜忍伝説』などで、もう1枚コピーしておきます。

3.合体をします。姿は気にせず、能力重視で決めましょう。

4.合体を無事終えたら、メニュー画面を出し、2でコピーしたディスクとCディスクを入れ替えてセーブします。

……以上の手順をふんだ後、ロードしてみてください。ほらね、姿はもとのままで、能力と名前がレベル34（17）のモンスターが出来上がりです。

編　たしかにスライム関係の合体なんかサイテーだよね。でも私個人としてはけっこうグロが好きだぞ。

笑撃！笑情報

カオス・エンジェルス
PC8801FH

京都府京都市　岡本圭介

まず4階のセンス・オブ・デス（扇）を取って、最後のボスのところへ行きます。このとき、センス・オブ・デスは、けっして装備しないでください。そしてボスと戦いはじめてから装備し、攻撃しましょう。なんと！　敵は砕け散って死んでしまったではありませんか。やった！　エンディングだ！　でも次のターンで、敵はいきなり生き返り、ボーゼンとするキミを、あっさりと呪文で殺してくれることでしょう。

……ちぇっ。

編　一瞬喜ばせておいて、そりゃないよね。なんか、あんまり情けなくて笑えるぞ。思わず苦笑の情報だ。

アンジェラス
PC8801SRシリーズ

鹿児島県財部町　末永純一

いちばん始めの院長室でセーブしようとしたこと、ありますか。あそこでセーブしようとすると、「アウト！　セーブ！　ヨヨイノヨイ」というメッセージが出現するんだよ。ロードしようとすると「ネクシロヨヲイダウコウノ」（さかさに読む）の謎のメッセージ。つぎに病院のロビーでセーブしようとすると、「ドライブのヘッドがすれちゃう」なんて答えが返ってくる。また、ロードしようとすると、「イナガンオイタハンクタオオ」（さかさに読む）だって。

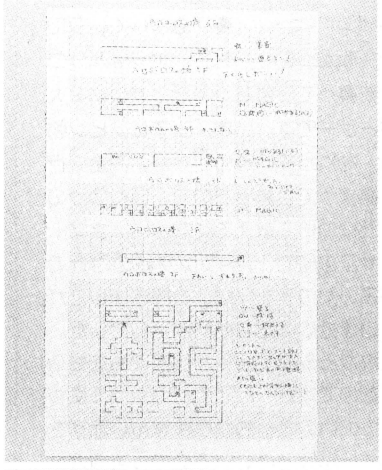
ほかにもあったけど、長くなるから省略します。興味のある人は、一度捜してみてください。

編　ネイシカオニケダムーゲナスアリシ（さかさから読む）。なんてね。

突撃！勝情報

カオス・エンジェルス
PC8801SRシリーズ

茨木市下館市　MAX



編　MAXくんが、『カオス・エンジェルス』のウロボロスの塔の、6階までのマップとアドバイスを送ってきてくれた。なかなかの力作だったぞ！　とりあえず、2階のマップを載せてみたから、まだ攻略してない人は、じっくりと見てほしい。とくに、左端のほうね。なんだかナスカの地上絵みたいに、マップのかたち自体がコトバになってるよね。そう。これが、3階に上がるためのヒントなんだ。この階のポイントは、まさにこの部分の謎解きだといえるからね。MAXくん、どうもありがとう。みんなも、こういうマップや攻略法を、ドシドシ送ってくれよ！

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク 編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

RPG&AVG お助けコーナー

王子ビンビン物語

Q ●初めまして、クロ先生。ボクはパソコンを買って、まだ1年足らずのMSXユーザーです。いま『**王子ビンビン物語**』をやっているのですが、完全に行き詰まってしまったので、いくつかのことについて教えてください。まず、ホヤマの町で、「トランプ城の付近で迷子の女の子を見た」と聞きましたが、城の付近にはだれもいませんでした。それからシンデレラから水ぐもをもらったのですが、どこでどうやって使ったらいいのか、わかりません。赤ずきんちゃんはどこにいるのでしょうか？

巨人の城が真っ暗でよくわかりません。どうしたらいいのでしょうか？

ちなみに持ち物はダイヤ、サンドブーツ、マッドブーツ、ハンマー、キクチタケオのよろい、ヌンチャク、アルミのたて、水ぐもなどです。質問が多くてすみませんが、どうかご教授ください。

〈品川区小山・服部雅嗣〉

A ●いやいや、質問の多いのは結構じゃよ。たいがいは、あっちが行き詰まっているからこっちも行き詰まっているというふうに、質問同士が関連しておるのでな。質問が多いとキミの状態がよくわかるのじゃよ。さーて、まず、赤ずきんちゃんのいどころは、ニャーゴの村で聞きなさい。おおよその方角しか教えてくれんが、その気でよーく探せば、わかるはずじゃ。村で聞けば、彼女から闇のなかで役立つものを買えることもわかったのにのう。トランプ城付近の迷子の女の子は、たしかに見つけにくい。一歩一歩丁寧に歩いて探すしかない。だが情報ではたしか森のなかだったはずじゃが、それを頭において探したかね？　水ぐもは川を渡る道具じゃ。どこの川を渡れるかは、自分で見つけたまえ。水ぐもを身につけておくのを忘れんようにな。

Q ●『**王子ビンビン物語**』をやってます。ウメヤマの町でセクスカリバーは見つかったけど、木づちがどこにあるのか、わかりません。レベルは40です。

〈神奈川県愛甲郡・成瀬国博〉

A ●じつはなんてことはない。ふつうに町の店で売ってるんだよ。キミはきっと忘れてしまったんだろうから、場所も書いておいてあげよう。北海道はカッペロの町だ。ルビーを持って、ワープポイントへ行こう。

Q ●初めましてクロ先生。現在、『王子ビンビン物語』をやっています。ピーターに魔法をかけてもらったのですが白雪姫の城の前のがけが飛べません。説明書には「一気には飛べないぞ」と書いてありますが、どうやっても落ちてしまいます。教えてください。

〈広島県広島市・阪本周〉

A ●一気に飛べなければ、二気で飛べばいいんじゃなーい？　ん？　あら、そんな言葉はなかったわね。ようするに、ピーターの魔法は、1回かけてもらって、ジャンプ1回分なの。だから、魔法を2回かけてもらえばいいのよ。紹介状をもらうのに必要なサファイアは眠り姫以外からでも、手に入れられるわ。あそこまで行ったなら、わかるでしょ。ほら、がけの前にいる、あのモンスターをやっつけたとき、ね、ね、手に入ったでしょ。えっ、わたしの言葉づかいがおかしい？　あの、おかまのピーターちゃんの影響、受けちゃったみたーい！　ウフッ、はずかし！

カオスエンジェルズ

Q ●クロ先生、こんにちわ。初めてお便り出します。じつはいま『**カオスエンジェルズ**』をプレイしています。それで質問なのですが、どーしても、5階の吸血鬼の倒しかたがわかりません。最強の武器「扇子（センスofデス）」を使えば倒せるのですが、今度は呪われて、6階に行けません。行けば行ったで、死んでしまいます。どうか、良い知恵を！　もう、頼めるのは先生しかいないんです。どうぞ、このボクに神の手を。

〈茨城県水戸市・吉俣徳武〉

A ●うーむ、これは秘中の秘であるからして、ズバリと教えるわけにはいかんが、ヒントをやろう。こいつを倒せる場所というのが限られておるのじゃ。その場所へ、まず相手をおびきよせねばならん。えっ？　逃げ方を知らん？　バックじゃよ。後ろ向きになら逃げられるじゃろ。一歩ずつ、逃げて、追いつかれて、とやっているうちに好きなところへ相手をおびきよせろ。ん？　肝心のその場所か。それはまず、あたりもしばらく調べてみたまえ。気になる場所があるはずだぞ。吸血鬼の苦手なものが何かも考えてみたまえ。

A ●クロ先生、初めまして。わたしはいま、モンスターがかわいい女の子の姿をしている『カオスエンジェルズ』を鼻の下をのばしながら、プレイしてます。なんとか4Fまで行ったのですが、5Fに登る階段を守っている、礼儀正し

イラスト／中野豪

い忍者に負けてしまい、首が胴体から離れてしまいます。どうやったら忍者を倒せるのでしょうか？　教えてください。いま魔法はSONIC、HEAL、EX HEAL、SWIM、EXITの５つ。アイテムは耳せん、イモリの黒焼き×８、雌蛙の像、雄蛙の像、せんす、ヘビーアーマー、ハードプレート、ロングソード、細身の剣、セプターです。レベルは22です。どうか忍者の倒しかたを教えてください。

〈神奈川県横浜市・色欲じじい〉

A ●ペンネームといいほんとに、いやらしいヤツじゃな。そのすけべ根性がキミを助けてくれるじゃろう。あの忍者は会うなり確実にキミの首を切り落とす。これは運命じゃ。どうしようもない。じゃあ、死ぬしかないのか。いやいや、手はあるぞよ。キミがふたりいればいいのだ。そんなことは不可能？　そういうキミは、まだすけべ度が足りないのう。いやらしいことをしまくっておれば、そういう特殊能力を身につけた経験があるはずじゃ。

Q ●クロ先生!!　ボクはいま、『**カオスエンジェルズ**』をプレイしているのですが、後１歩（だと思う）でつまづいています。お助けください。ちなみにレベルは25。持っているものはヘビーアーマー、細身の剣、十字架、イモリの黒焼き、蛙の置物（オスとメス）、センスオブデスで、おます。よろしゅう頼んます。もちろん魔法も全部持ってます。①１階にあるエクスカリバーは、どうすれば取れるのでしょうか？　②７Ｆにいる敵ドラゴンヌなどは、どうすれば倒せるのですか？

〈千葉県松戸市・高橋篁太郎〉

A ●まーず、①だが、おい、キミは書いてあることを読んでおらんのかね。あれはイミテーションだぞ。そんなものを取って、どうするんじゃ。②にしてもそうじゃ、７Ｆで像のメッセージを読まなかったか。読めば霊からヒントをもらえるぞ。さらにいたずらがきを読んでおれば、「この地の上にはない」武器を手に入れずに、７Ｆを歩くなんてばかなことはせんかったはずじゃぞ。それとも単に意味がわからず、無視したのかね？　地の上にないものなら、地の下を探せばよかろう。下に行く魔法は当然知っておるじゃろうからな。

JACK/ラスベガス連続殺人

Q ●クロ大明神、なにとぞ、我を救いたまえ！『**JACK／ラスベガス連続殺人**』のことでござりまする。サンディエゴから出られましぇん。ナンシーについてもいろいろ調べ、ちゃんとわかったのに、小銭がなくて部長に電話ができないんでござる。ただひとつ気になっておるのは、薬屋でござる。ガーナー夫人の写真を見せると、「伝えたいことがあったのに…」というのでござりますが、ＪＯＫＥＲを使っても聞き出せないんでありましゅ。いったいどないすればええんでしょう？　なにとぞ、なにとぞ、お助けを。

〈福岡県福岡市・チャンドラ〉

A ●ふーむ、あの薬屋の店員のところは、みな、ひっかかるところであるからして、安心したまえ。というか、小銭がなくて、ラスベガスに行けなかったキミは運がいいともいえるのじゃ。さーて、相手から話を聞き出すとき、先にどこまで情報を与えるかというのが問題であるぞ。だれが死んだかを知らせずに情報を聞きだしたい相手と被害者との関係を探る方法もあるだろ？　だれに対してもうすべきかは、キミもわかっておるようじゃから、これ以上のヒントは不用であろう。小銭はある場所で買い物をして釣銭を手に入れればよいのじゃ。証拠品をひとつ失うので、不安になろうが、かまわん、かまわん。同じような証拠品がほかにあるのじゃから、気にせんでええわいのう。

クリムゾン

Q ●いま、ボクは『**クリムゾン**』をやっています。どうしてもミドリのかぎが見つかりません。それから、呪われたんですけど、呪いを解く方法を教えてください。

〈神奈川県川崎市・小嶋順〉

A ●おいおい、何度もいうようだが、くわしく書いてほしいなあ。仲間はいるのかい？　呪いを解くには、呪われた、あの場所の主を倒しておかねばならん。その上で、イザベラを見つけた、あの洞窟の中にいる、ある人物に会えば、呪いも解けるし、かぎも手に入る。だが、まだイザベラを見つけていないなら、そもそも弱すぎて、あの敵は倒せないだろう。この場合は、最初からやり直した方がよいかもしれんが、まだまだ、序盤。今度からは、もっと慎重に行動せよ。町での情報集めをしっかりやらないうちは、やたらなところには足を踏みいれるではないぞ。

ラプラスの魔

Q ●クロ先生、初めまして！　私は『**ラプラスの魔**』をやっていて、つまづいてしまいました。城の１階の東南の階段から２階へ上がると、行けども行けども、ワープして、ぐるぐる回ってしまいます。２階は４つの迷路があり、罠の迷路とテレポートの迷路の抜け方に関する情報は得ましたが、この迷路が抜けられず、先へ進めません。図書館のヒントの「２階の謎かけの答は、このゲームに関係している」というのと関係あるのでしょうか？　また２階に出てくる亡霊に関係しているのでしょうか？　どうか、教えてください。このために、ゲームが２ヵ月も中断してるんです…グス…。

〈大阪市大淀区・荻巣浩子〉

A ●おや、珍しい。女の子からの手紙じゃの。よし、よし、先生が道案内してあげるから、ついてきなさい。まずね、2階に上がったら、まわりの壁を調べてごらん。ほら、新たな道が発見できたろ。ここから入って行くんだよ。キミがあちこちで得た情報は、これから先で役立つんだよ。亡霊はずーっと、ずっと、はるかな未来（といっても、単にゲームのクライマックスという意味で、まあ、がんばれば、数週間先にはたどりつくでしょう）に、彼らの死体を発見し、蘇生させてやる必要が出てくるが、いまは、ただ、戦うしかないよ。最後にひとつ、この壁を調べるという行為は、今後もいろいろ必要だぞ。行き詰まったら、やってみるようにね。

アークス

Q ●『**アークス**』をいま、やっているのですが、聖殿跡をクリアーして、変なアイテム３つを見つけた後、話が少し進んで、塔のところで女に会って、カランドルの洞窟に行っても、何も起きません。どうすれば魔法を使えるのか、塔にはほかにアイテムがあるのか。教えてください。それにできれば塔とカランドルのマップを載せてください。

〈広島県因島市・マップかくの苦手〉

A ●まったく、もう！　毎度いっておるがのう、自分の状況をもっと、きちんと書いてきてくれ！　ヒントをあげようがないじゃないか。一体キミはどのイベントをクリアーしたのかね？　菩提樹のところには行っただろう？　あそこで精霊について聞いたじゃろ？　魔法とはどういうもんか、塔の魔女からも聞いたであろう。魔法は精霊に会って学ぶしかない。キミがつっかえている原因は、状況がよくわからないので、しかとはいえん。ただ、マップをつくっていないようだから、行くべきところを見つけてないのだろう。それに、アイテムが足りないのは確かじゃな。聖殿では４つアイテムが手に入るのじゃ。これとて魔女の話をちゃんと聞いておれば、気づいたはず。大体、持ち物を書いてきてないんだから、残りが手に入る場所も教えようがない！　このつぎからは気をつけようね。塔のほうはクリアーしているからマップは不用だろう。魔女に会えたなら、それでよいのじゃ、カランドル、つまり、風の谷のマップはほかにも「教えて」という希望者がいたので、10月号に掲載されたマップを特別に再公開しよう。

Q ●クロ先生、質問は『**アークス**』についてなんですが、説明書のマップには、ゼルド砂漠のコリアンドル付近にテントがたっているけど、どこにもありません。どうすれば出てくるのですか？　それと風の精霊のいる場所がわかりません。たぶん、風の谷にいると思います。しかし、ここはマップが複雑なので、すぐ、迷います。ムリなお願いですが、マップを教えてください。お願いします。

〈山口県萩市・藤田淳一〉

A ●まんず、質問者の名前はペンネームなのである。こいつは友達の名前をペンネームにして友達を驚かすつもりだったようだが、これは他人の名前無断詐称であるぞ、親しい友達なら冗談になるが、キミと彼との関係がわからんから、わしゃ、さっさとばらしてしまったよ。名乗られた人物は、自分で犯人を探しておくれ。さて、本題に入るべ。確かにゼルド砂漠は、あまりに広くてポイントになる場所を探すのが、大変だね。キャラバンはスタート地点からひたすら、まっすぐ進めば、見つかるよ。風の谷のマップは上のとおり。ただし、どこに風の精霊がいるかは教えないよ。でも、ヒントをあげよう。角にいる。すべての角を歩きなさい。

TABLE TALK RPG

Q ●『D&D®』で質問があります。

①素手の戦闘で、一度のターンに数回攻撃できる「マルチアタック」を選択した場合、敵を強打する「スマッシュ」を2回やることができますか？

②ふつうの火から身を守ることができる「ファイアレジスタンスリング」をはめているとき、「ファイアボール」の呪文を受けたら、ダメージを半分にできるのでしょうか？

〈北海道函館市・カースン〉

A ●①ルールではっきり禁止していないみたいだから、2以上をだせば敵に命中する状態なら、できるんじゃないかな。

②ファイアボールのダメージも半分になるでしょうね。

Q ●クロ先生！　『D&D®』で、3つの質問があります。

①マジックユーザーの第2レベルの呪文「ミラーイメージ」でできた分身のアーマークラスはいくつですか？

②キャラクターの願いをかなえる「ウィッシュ」（祈願）で、魔法を封じる結界をはったり、「敵の口を使えなくする」といって、呪文を唱えられなくすることはできますか？

③かけた相手に呪文をはねかえす「スペルターニングリング」は、「ファイアボール」など、一定の範囲に効く魔法もはねかえしますか？

この3つの疑問を考えると、夜もろくろく眠れません。お願いです、クロ先生。一発で安眠できるよう、答えてください。

〈愛媛県宇摩郡・白石　隆〉

A ●①ミラーイメージによる分身には、ACはないんだ。敵はこれらの分身を攻撃するんじゃなくて、あくまでマジックユーザーを攻撃するんだよ。そしてマジックユーザーに命中するはずだった打撃を、この分身がひき受けるんだからね。

②ウィッシュの使い方は、DMの判断がすべてなんだ。たとえば「ボクを不老不死にしてくれ」なんていうウィッシュは、たいがいのシナリオをめちゃくちゃにしてしまうでしょ。だからバランスがだいじなんだけど、質問を読んだ感じでは、それくらいのことはやってもいいんじゃないかな。

③むずかしいなあ。ルールの説明も簡単だし。ただこのリングは、あたりに結界を張るわけではないらしいから、パーティめがけてかけられた呪文だけを跳ね返す、という解釈はどうかな。

Q ●初めまして、クロ先生。『D&D®』で質問があります。9月号を見ると、エルフの呪文はレベル10が最高なので、それ以上、使える呪文は増えないとのことでした。そこで、もし、エルフの使えないレベルの呪文が書いてあるスクロールを見つけた場合、それを使うことはできるのでしょうか？　また、その呪文をエルフのスペルブックに書き写せるのでしょうか？　お教えください。お願いします、クロ先生。ボツにしないで、わかりやすく、答えてください。

〈神奈川県横浜市・佐々純一〉

A ●スクロールの中には、それをつくったマジックユーザーの魔力がこめられているんだ。だからエルフであれマジックユーザーであれ、スクロールからダイレクトに呪文を使うことができるんだよ。ただし、こうして使った場合は、スクロールに書かれた呪文はその場で消えてしまうけどね。

また自分の使えないレベルの呪文は、スクロールに書き写すことはできないから注意してね。

Q ●初めまして、クロ先生。ボクは『T&T』のソロ・アドベンチャー**「傭兵剣士」**をプレイしたのですが、よくわからないことがあるので、質問します。冒険で得た宝物（コイン・宝石・魔法のアイテム）は、必ず売って仲間と山わけしなければいけないのですか？

「青きエルフのよろい」にはどうも未練があるものですから…。よろしく、お教えください。

〈埼玉県比企郡・島田郁雄〉

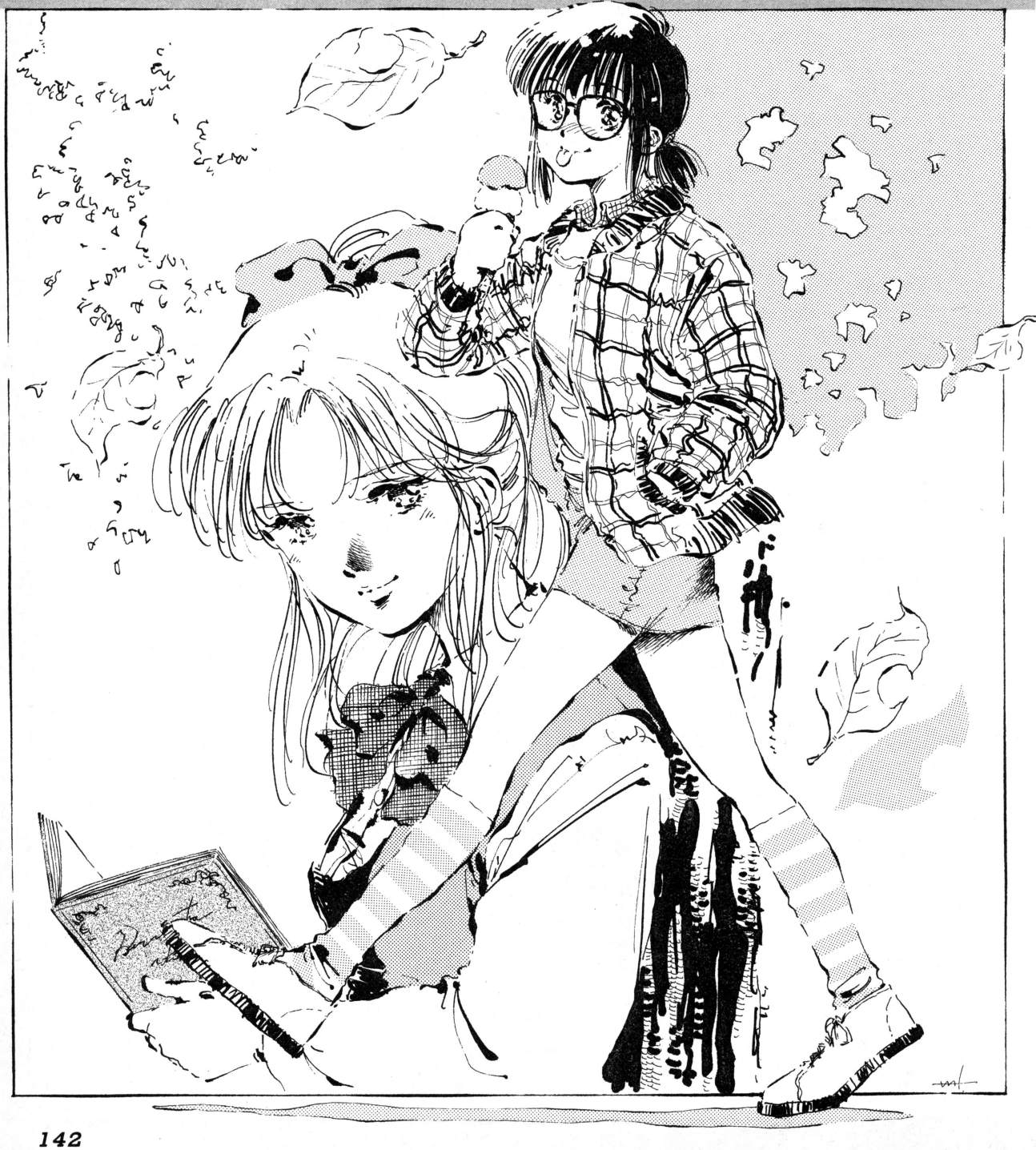
A ●そんなことはないでしょう。宝というのはだれかが持っていてもいいんだよ。『T&T』では宝は経験点にならないんだから、ムリやりわける必要はないね。ただ不公平にならないように、そのあとの冒険では、ほかの仲間にお金をたくさん渡すとかして、先に宝をもらった分をフォローしないと、バランス的にまずいでしょうね。

D&D®に関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

トップをねらえ！ GunBuster

リーダーズチャレンジ#2

原作：OVA「トップをねらえ！」より
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
イラスト：美樹本晴彦
貞本義行、吉田ひでとし
コンピュータプログラム：
M&Fプロダクション
©BANDAI・VICTOR・GAINAX



2戦艦撃沈！ 苦戦、地球艦隊

【地球艦隊旗艦発：コウノ特派員】地球人類にはたして明日はあるのだろうか？　それが私の素直な感想だ。前回の戦いにもまして宇宙怪獣の脅威はより大きくなり、かろうじて勝利は得たもののその被害はまたも甚大なものとなってしまった。戦いの生み出すものは悲しみ。ついさっきまで談笑していた友は、次の瞬間に物いわぬ塊となってしまう。今回もまた多くの涙が漆黒の闇に流れては消えていったのだ……。

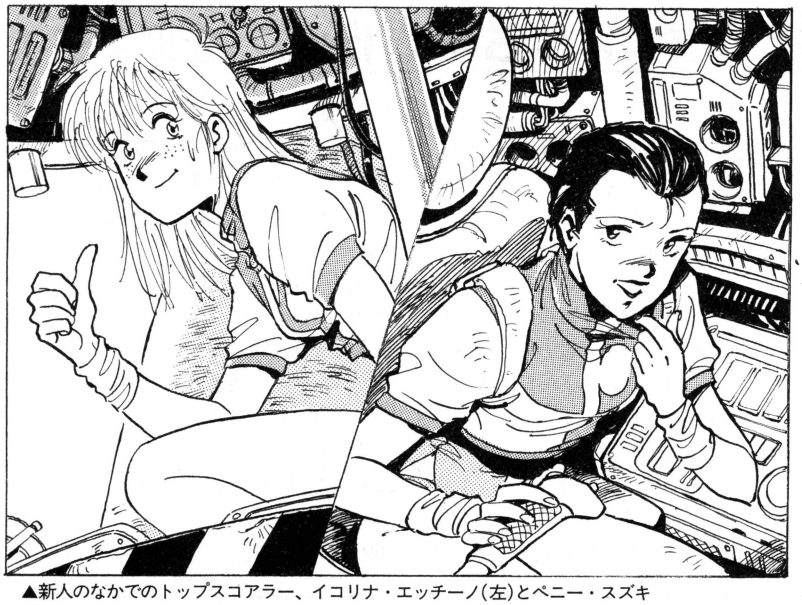
最新の装備！　最強の武器!!　そして最強のパイロット!!!　――それが先行遊撃マシーン兵器部隊「トップ」である。だが、昨日倒した敵が今日倒せると、誰がいいきれるだろう。われわれの想像を越えたスピードで、それは進化し強力になっていく。日々「手強く」なるのだ。宇宙に憧れる者は多いが、憧れだけで望めるほど宇宙は甘くはないのだ。今回、「トップ」をめざした若者は総勢9021組18042人にもおよんだ。〝ハリの穴にマッチを通せ！〟この合言葉のとおり、不可能を可能にすべく特訓を重ね、根性を磨く。それほど選抜試験は過酷であるのだ。多くの者は脱落し、自分の限界を思い知らされる。そして優秀なるペア100組200人が再び選ばれた！　地球の明日をささえる前線部隊（ガード）だ！

運命の日、10月5日。〝ミッション2nd ウェーブ〟には新人の100組に、前回の戦いを生き残った55組中重傷で静養中の9組をのぞく46組を加えた、計146組が参加した。今回は前回のようなシルバースターでの結団式もパーティもなく、極めて緊張した雰囲気のなかでの艦隊発進であった。はるか外宇宙、めざすはエリダヌス座オミクロン・ケイド2番星（銀河天球座標：ψ銀経-159.28度、θ銀緯-37.10度）だ。宇宙怪獣を太陽系に侵入させてはならない！　いや銀河系に侵入させてはならないのだ。超光速ドライブで、5隻の戦艦はつぎつぎと発進した。白いエーテルの波を引き、明日への命を燃やすため、彼らは行く。アキレス、ラーマ、オーロエによる第1波部隊、グラビトンによる第2波部隊、そしてハドロンの第3波部隊というシフトである。

ドライブ・アウト!!　宇宙が歪む。空間に巨大な穴があき、5隻の戦艦がつぎつぎと出現する。敵は!?　そう遠くない空間がゆるゆると歪み始めた。まるで宇宙を裂くかのように、そこから宇宙怪獣の手が!!　奴らも超光速ドライブをしてきたのだ。アキレス、ラーマ、オーロエのノズルが光る。第1波出撃！　戦いは始まった。

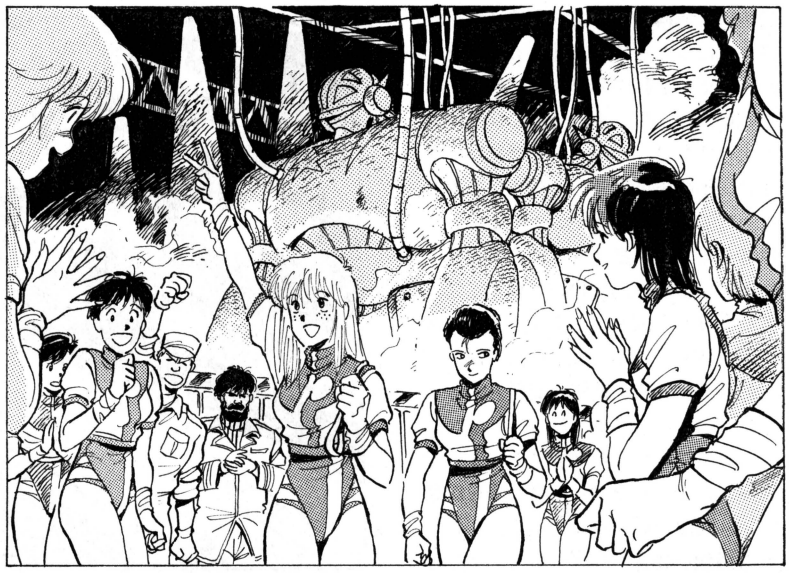
戦闘のようすを、今回の生還部隊のうち、とびぬけて素晴しい成績を残したペア、沖縄女子宇宙高校出身のイコリナ・エッチーノとペニー・スズキのふたりに聞いてみた。

コウノ：今回の戦闘は大変だったね。
ペニー：同じタンクでも、聞いていたデータよりも数段強くなってるの。
イコ：地獄〰〰。
コウノ：それでも君たちの戦果はすごいね。タンク5匹、兵隊4匹、タランチュラ1匹、まだまだあるよね。
イコ：ガッツの勝利、かな？
ペニー：私たち、ガッツだけは人一倍あるんだ。
コウノ：確かに君たちのガッツはバツグンだね。他のペアにも見習ってほしいところだなあ。本当にごくろうさま。



▲新人のなかでのトップスコアラー、イコリナ・エッチーノ(左)とペニー・スズキ

戦闘詳報、トップ部隊、大きな損失！



勝利？　そう呼んでもいいだろう。確かに敵、宇宙怪獣は撃滅したのだから……。

交戦が始まったと思う間もなく、エーテルの波動が大きく伝わった。オーロエが巨大な炎と煙を吹き上げながら沈もうとしていた。「ツインタンク」!!わずか宇宙戦闘機ほどの大きさの奴に巨大な戦艦が沈められていく。奴らのこのパワーは何だ!?　主力艦グラビトンからのエマージェンシー・コール。無数の虫がグラビトンを取り巻き、そしてその虫が散ったとき、その宇宙戦艦は機能のすべてを停止していた。負けられない!!　トップ部隊のガッツはたかだか数十万の虫野郎なんかにけちらされるものではないのだ。沈みゆくオーロエ、グラビトンからもトップ部隊の乗るマシーンがつぎつぎと出撃！これこそが根性なのである。

青白い光を放ちながらアキレスより発射された光子魚雷は敵をホーミングする。次の瞬間、断末魔の叫び（当然聞こえはしないが）をあげ「タランチュラ」は消滅していった。地球人類の英知の結集、わが宇宙艦隊である。これからが本番だ！

目の前をゆっくりとロールする2機のＲＸ-7。前回のエース、エルフリーデとマリアだ。〝行ってきます〟、そういった手ぶりをみせ、彼女たちもまた出撃していった。戦闘空間のなかに消えていく2機。そして、それが彼女たちの最後の姿となってしまった。「帰ってくるからね」そう笑いながらいってくれたエルフの笑顔を私は忘れることができない。

戦いもそろそろ終わろうとしていた。敵はほとんど撃退し、形ばかりの勝利は得た。しかし、数多くの若者たちが宇宙に散っていったのだ。彼らも作戦の合い間にみせる素顔は普通の若者であった。恋人に手紙を書く者、マシーンに装備したキャルフォルニュウム核弾頭にシャーク・ティース（サメの歯）を描く者、マシーンの整備に余念がない者。彼らも146組中63組が未帰還となってしまった。前回の生き残り46組中14組が未帰還、そして新人の100組のペアにおいてはじつに49組、すなわちおよそ半数のペアが未帰還であったのだ。これは前回の比率を大きく上回るもので、敵の攻撃力の増大を暗示するものといえるだろう。いまいちど、敵戦力の分析、そして地球艦隊の攻撃力の見直しのときがきたのであろう。

宇宙、そこに平和が訪れるのはいつの日なのか。熱いパッションとガッツをもつ君たちにそれはかかっている。

ガイナックス通信　だれよりも早く『トップ』を見よう！

『トップをねらえ！』第2巻の完成記念試写会の日程が決まったぞ!!

〈東京〉12月10日（土）
砂防会館ホール
午後2時開場、午後2時半開演予定

〈大阪〉12月17日（土）
大阪ＳＡＢホール
午後1時半開場、午後2時開演予定

〈名古屋〉12月18日（日）
名古屋港湾会館
午後3時半開場、午後4時開演予定

内容は、
①『トップをねらえ！』第3話、第4話の特別上映
②ミニコンサート
③豪華商品がもらえる頭脳と体力のオモシロ・ゲーム＆クイズ
④ゲスト・トーク
⑤予約会＆ゲスト握手会
など、もりだくさんに企画を準備中!!

ゲストにタカヤノリコ役の日高のりこさん、アマノカズミ役の佐久間レイさん、そしてスミス・トーレン役の矢尾一樹さん等を予定。

応募方法は、往復ハガキに自分の住所・氏名・年齢・御希望のイベント会場名を書き、返信用ハガキに自分の住所・氏名を書いて、次の住所までお送りください。

（なお、応募者が定員を超えた場合は、抽選とさせていただきます。また、招待者の発表は、招待状の発送をもってかえさせていただきます）。

☆往復ハガキの送り先
〒150
東京都渋谷区神山町10―3
(株)バンダイ・映像課
『トップを狙え！2』イベント係

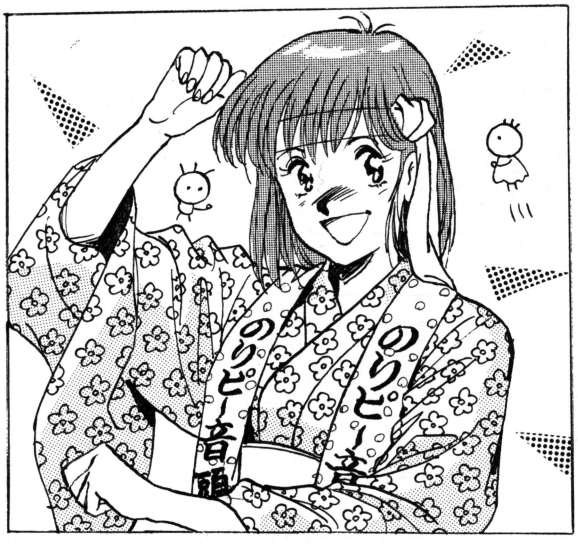
お問い合わせ先
☎03-746-5629（ビクター）
03-485-9611（バンダイ）

締め切りは11月25日消印有効。急げ!!

今回のベスト30（1期生）

1期生の参加は、生存者全55名中46名。今回の作戦のポイントのベスト30に入ったのはつぎの15名。この他の参加者は、31位以下。各自獲得したボーナスポイントに注意のこと。未参加のものは追加ボーナスなし。表の見かたは次ページ参照。

位	認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
2	1-010	759	坂垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	○
3	1-005	690	横田　清	ヨコタ・キヨン	オオタ・ユウコ	○
5	1-046	430	上田康一	U.	K	○
6	1-008	390	大熊将夫	アキラ	マサオ	×
7	1-037	389	八木沢　修	アイ	セーナ	×
9	1-072	363	南野功治	ブライアン・シュナート	サラ・ジュリアーノ	○
10	1-019	271	田原昭男	タハラ・アキオ	レイラ・ファーン	×
11	1-027	270	松浦雄一郎	C・オグラス	F・ティスホーン	×
14	1-020	234	木下　豊	キノシタ・ユタカ	ヤマノ・トモコ	○
16	1-060	223	細川智博	ダイゾウ・スドウ	オズマ・アリカワ	○
20	1-016	204	田廻健一	マイケル・トンプソン	ジェニファー・リー	○
21	1-033	200	武者眞博	マーシ・パット	ミナガネ・セイ	×
24	1-083	187	武田　薫	ルーク・アレスフィート	マリア・テレジア	×
25	1-017	182	黒田　聡	孫 雪華	周 循	○
27	1-034	167	福田哲也	ジョウ	アルフィン	×



通算ベスト10

第1回からの通算の獲得ポイント数のベスト10。参加者ではなく、パイロットの獲得ポイント。帰還、未帰還を問わない。これは直接ボーナスポイントとは関係はないが、将来的にはこの結果で何かをやりたいと思っている。

位	認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	1-006	1220	横山善光	シリウス	シャルカ	×
2	1-076	1173	神山洋介	T・スーニベルンハート	L・ウィンザー	×
3	1-008	1112	大熊将夫	アキラ	マサオ	×
4	1-010	1095	坂垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	○
5	1-005	1072	横田　清	ヨコタ・キヨシ	オオタ・ユウコ	○
6	1-059	958	金政　一	E・バァインベルグ	M・コールドウェル	×
7	1-047	897	宮本隆行	レイティーア・香山	早川雪奈	×
8	1-007	872	水原忠義	イヌダ・ガウ	ネコダ・ミア	×
9	1-013	856	小林　修	桜井理恵	増田由香	○
10	2-092	835	長木正宏	カール・ヌルーエ	アリス・スプリング	×

1期生未帰還者リスト

今回の作戦で惜しくも、未帰還となった第1期トップ部隊員は全員で14名。そのなかには前回のトップスコアラー、エルフリーデとマリアもふくまれる。ポイントは通算獲得ポイントを表す。あらためて冥福を祈る。

認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)
1-008	1112	大熊将夫	アキラ	マサオ
1-018	251	釜土欣巳	A・チェコロフスキー	L・チェコロフスキー
1-019	355	田原昭男	タハラ・アキオ	レイラ・ファーン
1-027	347	松浦雄一郎	C・オグラス	F・ティスホーン
1-033	252	武者眞博	マーシ・パット	ミナガネ・セイ
1-034	314	福田哲也	ジョウ	アルフィン
1-037	530	八木沢　修	アイ	セーナ
1-039	168	松本隆之	ツープラトン・タカサン	クワトロ・アズナブル
1-041	460	井門正勝	B・イドウ	R・ノーランディウム
1-048	155	細田新一	アーサー・アンカス	ビリー・ブライアン
1-059	958	金政　一	E・バァインベルグ	M・コールドウェル
1-068	131	大久保健一	ジル・ラングレット	M・フォーリス
1-081	408	大石光治	フレディ	セリナ
1-083	402	武田　薫	ルーク・アレスフィート	マリア・テレジア

ワンポイント・レクチャーコーナー

前回の『トップをねらえ！』では、一部のルールが難しかったみたいだ。そこで今回から、ちょっとルールの解説をつけ加えよう。

まずは自分の搭乗艦が撃沈されたとき。正しいルールは、「パイロットは搭乗艦が撃沈されても、戦闘に参加できる」んだ。前回の戦況報告にも、「搭乗艦は撃沈されたけど、パイロットはセーフティカプセルで無事だった」と書いてあったんだ（ちょっとわかりにくかったかな？）。だから速報で搭乗予定の船がやられたのを聞いても、あまり心配しないでほしい。

ゲームでは、自分の搭乗艦がやられると、パイロットは装備を半分くらい失うんだ。だけど、そのぶん根性が入り（？）、ガッツチェックがかなり有利になる。

さて、もうひとつの問題点がこのガッツチェック。「なんだかよくわからない？」という声もあったけど、これはようするに、戦闘のときの再チェックの成功率なんだ。

ゲームではペアの攻撃がハズレたときと、敵の攻撃が当たったときに、ガッツの数字をもとにして、もういちどダイス（乱数のこと）を振り直して、再判定してるんだ。だからガッツの高いペアは、2回チャンスがあるようなもんだ。もちろんガッツだけじゃ敵に勝てないけど、ガッツをあまり軽視しちゃいけない。

第2期トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	認識	名　前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	試験	艦	帰還
1	835	2-092	長木正宏	カール・スルーエ	CB6663	アリス・スプリング	97J794	⑥	92	④	×
4	559	2-006	神田秀明	イコリナ・エッチーノ	CC443F	ペニー・スズキ	BG444F	①	6	②	○
8	372	2-023	今井英治	AGE	FH2863	M・HARADA	C9FB62	④	23	②	×
12	254	2-042	安田幸彦	東　京二	JD3676	西　京子	97G976	⑥	42	②	○
13	240	2-012	沼田健彦	T・N・ジョーベリー	DB5947	K・N・モタ	77A98B	④	12	②	○
15	225	2-084	井ノ原清超	B・スピリット	CB5856	姫乃樹リカ	96796C	④	84	②	×
17	218	2-081	高野光則	高野光則	KM2571	ヒーサカヒージ	78U471	⑥	81	④	×
18	211	2-066	増田佳申	シャーン・モトナップ	EA7877	フリス・ロートノック	8AD76B	①	66	③	○
18	211	2-091	霜垣大助	キィート	MF4833	ニーチェ	D5K774	④	91	②	×
22	199	2-069	水枝谷琢	龍王院アキラ	DE3864	鬼道仁イザナミ	92HA76	⑥	69	①	×
23	193	2-010	西島達二	H・アイリーン	ZR2622	C・エリカ	E6RG22	②	10	③	×
26	176	2-021	田中昭一	ショウ・マトリクス	FE6949	サラ・シーン	79F57C	③	21	②	○
28	165	2-026	野口貴志	S・リップ	EJ5A61	S・E・フィーダー	9AC694	③	26	②	×
28	165	2-029	飯田一郎	フィーナ	HG5684	イチロウ	DCC684	⑥	29	③	○
28	165	2-050	上原達也	セシル	DF7789	フォース	8BB674	③	50	④	×
31	164	2-046	宮本行博	鴻上尚二	LG3A41	富田靖子	E7F764	②	46	②	○
32	163	2-086	田平茂昭	ケリー・アーキス	FE3956	レイア・ファナンス	B9E855	④	86	④	×
36	156	2-049	浅野洋一	各　務	FB575A	なよ竹	98A678	①	49	④	×
39	149	2-016	安達晴康	アダチ・ハルヤス	L655E2	スズキ・ミホ	54N4G2	⑤	16	②	○
40	145	2-005	小泉範明	ルシータ	GB5765	ラナン・シー	C5E6A7	⑥	5	①	○
40	145	2-053	角舘範雄	Y・中村	C99977	Y・大西	A9F977	⑥	53	①	○
45	137	2-002	華房敬一	飛　龍	EC4848	蒼龍	CB873A	①	2	②	○
46	136	2-003	木城貴地	アウエリアス・レオン	LK4975	アーシャ・ダレム	JFDA75	④	3	①	×
47	129	2-079	蛯沢桂一	K・コーネリアス	KE2484	ユマ・タカムラ	9AK4A3	⑥	79	③	×
48	124	2-088	平川　近	YAMATO	LC5953	HIKARI	99J654	④	88	②	○
49	116	2-025	吉川詔勅	赤羽紫織	98DA68	J・シトロン	EE455A	②	25	④	○
50	112	2-052	菊地芳夫	ローバスト	HE4A45	リライアブル	GBD571	⑥	52	④	×
51	109	2-034	加藤正典	フレア・バーミリオン	SP4963	ルナ・ブルーウインド	JDE963	④	34	②	×
52	107	2-037	竹井賢一	シオリ・ヒメミヤ	GD5959	トモミ・カンザキ	99A68C	①	37	④	○
55	102	2-035	和多田強	マーク・F・ハヤセ	JF3653	M・メイアメイア	BAHA63	⑥	35	①	○
57	94	2-038	吉田晋作	ガーランド	HJ3865	ミシル	77CC39	④	38	②	○
57	94	2-043	吉田　悟	金洞龍次	JB4945	金洞龍汰	BAD764	④	43	②	×
60	91	2-031	野崎　充	クロスター	HJ2855	リフティーン	B6F957	②	31	②	○
63	90	2-085	武市康幸	武市康幸	C9786A	高知農業高等学校	CB6779	②	85	③	×
65	88	2-041	佐藤吉浩	アドナ・ジルヴァーン	DF6665	ヴァラ・クレマルディ	96G5B5	⑥	41	①	○
66	86	2-044	中井浩一	デイジナ・ルルファル	FF4693	エヴァー・クレイトン	CAH874	⑥	44	②	○
66	86	2-024	桜井利弘	リスト・フォーラ	HH2754	フィアンナ・リース	F7H654	②	24	④	×
66	86	2-039	河合秀晃	ユグ・ラ・ナーシャ	CBAA67	ドルヴァン・カイ	FB4957	④	39	②	○
71	81	2-048	杉浦仁泰	せりな	9A768C	ハリアー	E88A4B	④	48	②	○
74	78	2-100	鍋久保宗	KENSHIN	BC443C	KOI姫	BF444D	①	100	②	×
75	75	2-045	吉野隆之	翔	EG5783	沙　羅	B7D8A3	②	45	②	○
75	75	2-074	田子康弘	A・ライラ	FE5B64	G・フェニックス	99B776	④	74	①	○
77	73	2-015	新垣　忍	B・シュヴァイク	MB3D42	アンスバッハ	66QL42	④	15	①	○
77	73	2-083	塚田　修	ジェーシー	QK2841	ティアナ	J9C971	②	83	①	×
79	72	2-056	松本秀樹	カミーユ・ビダン	HC4768	クワトロ・バジーナ	86A998	②	56	②	○
79	72	2-059	関　靖則	アルファ	DG3767	ベータ	D7A777	④	59	④	○
79	72	2-076	友瀬　遙	ラプソディ	KJ12A1	セレナーデ	7CJ3A1	②	76	②	×
82	70	2-008	中野隆史	J・D・バリウス	JD5A43	A・デルコンロワ	77G68A	④	8	③	○
84	65	2-017	日野有人	趙　雲	SR2B13	諸葛亮	E9KA13	④	17	③	×
85	63	2-082	木村一雄	ジェシー・ムーア	FH6646	ティアナ・ラビ	8CG796	②	82	③	×
85	63	2-033	脇中伸康	L・スレイトン	GF5774	J・ゴールドステイン	C6G695	⑥	33	④	×
87	61	2-064	栄前田勝太郎	レツヤ	EG5974	ナオ	A9E767	③	64	②	○
87	61	2-072	大矢　肇	アイ・ヤスナガ	GJ4834	トシヒコ・タカミザワ	A9F873	②	72	②	×
87	61	2-087	山崎博司	杉沢露美奈	GE7946	守谷美和子	5A849C	①	87	②	×
90	60	2-019	斎田知昭	泉　野明	GG7663	篠原遊馬	98E6B4	⑥	19	①	○

学校　①沖縄②タスマニア③香港④キエフ⑤サンディエゴ⑥ハイデルベルグ

これが約9000組ものなかから選びぬかれた第2期トップ部隊の精鋭だ。キミのペアは合格したかな？　じっくり探してみてくれ。

位	ポイント	認識	名　前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	試験	艦	帰還
91	59	2-065	多田育夫	ミハエル	GC6A75	ナターシャ	97C878	④	65	③	○
91	59	2-070	市川英一	コーラス3世	DD6835	クローソー	79E844	③	70	④	×
93	55	2-067	小松義宣	小松義宣	GE6953	木南英之	A6J884	②	67	①	○
98	48	2-062	野林宏光	NOVA	EC4858	KUMIKO	78E977	⑥	62	②	×
98	48	2-080	谷垣吉紀	北野吉紀	ABB689	萩原みずほ	9596C8	⑥	80	③	×
100	45	2-011	伊東昌広	マイク・レイガー	MJ3731	ローラ・フリート	FAJ641	②	11	②	×
100	45	2-014	山崎　卓	Leuc Spect	EH4958	Dule Shade	A7D66C	②	14	①	×
102	43	2-068	木村憲史	メディア・カルディア	EK3A16	リディア・カルディア	B6J864	①	68	④	×
104	38	2-001	中野　康	中野　康	CD6A66	K・L・キャラウェイ	C9B89B	②	1	②	○
104	38	1-062	谷川康平	ブラッディ・コニー	HG7845	シェルミー・エル	BAHC35	④	60	②	○
104	38	1-099	高橋　遷	ガイ・フレックス	GB6967	ミナ・ファラオ	E7A788	②	99	②	○
104	38	2-027	上戸政幸	レイストリン	KH3A22	アイザック	77MF42	④	27	②	○
104	38	2-036	穂積隆光	ミラ・K・オルフェウス	FE6747	ベガ・エウリディケ	95E988	④	36	③	○
110	36	2-090	松井直行	魔津井直行	KB5A94	竜神幸子	E77994	②	90	④	○
110	36	2-020	西本竹弘	コロナ・フレイヤー	LK3955	シャラ・シャール	C8FB75	①	20	②	○
110	36	2-071	杉本仁志	ベルカさん	HF4653	ライカさん	AAH772	②	71	①	×
113	32	2-004	松川博行	ポロン	PN5961	トロン	JBA681	⑥	4	①	○
114	30	2-013	清水　亮	リョウ・サエバ	ED6939	バッシ・コーデル	66E9C9	④	13	⑤	×
114	30	2-058	広中和広	パルア・イルティア	AH6679	ティアナ・ルーズ	7BD795	⑤	58	①	○
114	30	2-075	石田命哉	石田　愛	GJ2757	石田千鶴	CBF558	①	75	①	×
114	30	2-051	加藤大助	タケシ	NE4841	ケンジ	CCH733	②	51	⑤	×
118	27	2-018	吉田英紀	ジャネット	NG3181	エトワール	98CC91	⑥	18	③	○
118	27	2-007	吉澤高史	W・T・ジョーカー	GD5A57	バクスチュアル	A8988A	④	7	④	×
118	27	2-022	吉田雅彦	マックス	GK6751	エリス	AAQ651	③	22	④	○
118	27	2-032	森中　茂	アレックス	FH7664	シーラ	57B7BA	⑥	32	④	×
118	27	2-054	吉岡　正	フレイム	T84742	フロスト	C8F853	⑤	54	②	○
118	27	2-096	永山俊春	ドラゴン・トシ	DD3A57	ハッピィ・ハーピィ	A8E898	②	96	②	○
125	23	2-055	岩井直木	セリナ	ED464B	テレス	8AC76B	①	55	③	○
125	23	2-057	大野太郎	タロウ	BCB756	ルウ	DD8647	③	57	③	×
125	23	2-073	木原　誠	O・ARIKAWA	HE3866	T・HATAMOTO	69H797	①	73	②	○
125	23	2-078	飛田誠治	麗　奈	FB6854	舞	EADA43	④	78	③	○
125	23	2-089	井手　建	TILT	FC7776	ATHENA	86C687	⑥	89	④	○
125	23	2-093	春木隆司	男的乱馬	GM5832	女的乱馬	9EG932	③	93	③	○
132	20	2-030	早川弘和	エルピー・プル	CB6886	プルツー	87A7AB	⑥	30	②	×
133	18	2-098	田中克典	デューム・鈴鹿	PH5635	アイリス・ジュノー	69E786	③	98	③	○
134	0	2-009	槙本光広	魔騎魅亜	FC6737	神崎未沙	BDB766	①	9	④	×
134	0	2-047	紙谷康弘	ジョージ・ファルコン	8AAA98	ジャン・M・コンセント	9C7998	④	47	①	×
134	0	2-063	湯藤槙一	エミリー	C2H3C1	ルーシー	LB3593	⑥	63	④	×
134	0	2-097	田中偉也	鮎川麗奈	DBC783	鴻本絵理香	4AJ786	⑥	97	④	×
134	0	2-095	水谷浩明	竜堂　残	CB8668	竜堂　始	BAB666	③	95	②	×
134	0	2-094	小沢拓也	H・ランティンド	GC4764	北原流奈	59F984	⑥	94	②	×
134	0	1-011	高岡　学	レグルス	GF5674	レイラ	DAH674	⑥	61	④	×
134	0	2-028	奥村　剛	マキシマス	CA5B3B	リプリー	E67C66	④	28	④	×
134	0	2-040	鹿野大樹	小森まなみ	A8CD64	鮎川まどか	EC7B55	④	40	①	○
134	0	1-014	大国護智貴	マイ・ミレーネ	JF4691	ダン・マレード	7CK591	⑥	77	①	×

表の見方

上の表は実戦でのポイントによって順位をつけたものである。この順位は作戦に参加した全ペア（1期も含む）のなかでのもの。能力欄はそれぞれのパイロットの現在の能力で、数字・アルファベットは左から判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの順。アルファベットは10以上の数字を表す。（10＝A、11＝B。IとOははずす。すなわち17＝H、18＝Jで、22＝N、23＝P）。認識は、参加者の認識コード。この前に「TP」とつけること。これはパイロットではなく参加者に与えられるものだが、その参加者が1回の作戦に複数のペアを参加させる場合でも、認識コードを使えるのは1組のペアのみ。学校と艦については欄外を参照のこと。試験とは、選抜試験での順位。帰還の欄は、今回の作戦で死亡・もしくは行方不明のペアに×をつけた。

艦　①アキレス②ラーマ③オーロエ④グラビトン⑤ハドロン

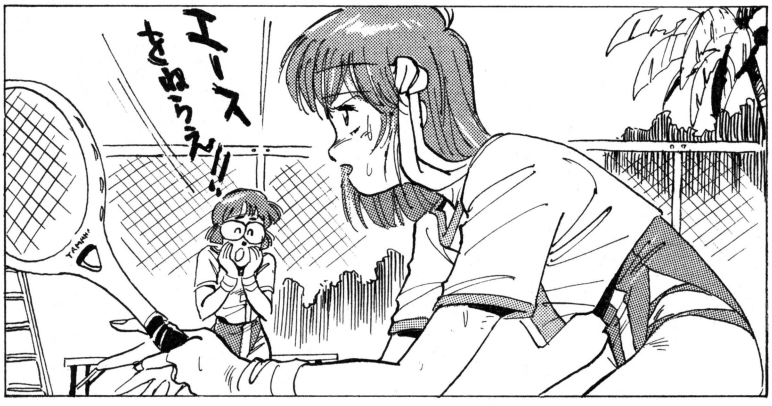
Part 1 キャラクター設定と学校生活

勇気ある志願者はどこだ？　敵生物との２度にわたる戦いは、地球艦隊の劣勢のうちに推移している。わが精鋭のトップ部隊も、さらにその能力をアップしているが、敵もただの怪物ではない。敵生物もどんどん狡猾に、さらに手強くなっているのだ！　この敵と戦うには、さらに多くの優秀な人材が必要だ。志願者はふたりがペアになってどんどん応募してもらいたい。

学校への入学はだれでもできるので、まず自分たちふたりの名前、性別、誕生日、血液型を書いてもらいたい。バカらしいと思うかもしれないが、星座や血液型によって、実戦での運が左右されるようなのだ。

次に能力の決定だが、教育改革の効果により、今回は35ポイントを、判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの６つに割りふってもらいたい。ただし各能力は、最低でも１ポイントは必要だ。

トップ部隊員養成のための学校は、ぜんぶで６校ある。誰でもどこにでも入学できるので、紹介をよく読んで、どれか１校を選んでもらいたい。そして入学したら、どの授業を何時間選択するか決めてもらいたい。あとは選抜試験をクリアするために、がんばって勉強をするだけだ。



キャラクターの設定

①名前、性別、誕生日、血液型を決定。
②35ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツに分ける。
③学校を選ぶ。
④合計25時間を、規定にしたがって各授業に割りあてる。

★判断力……ロボットの操縦技術を判定する
★機敏性……戦闘でのリアクションを判定する
★知　識……レーダー計測能力を判定する
★生命力……戦闘でのダメージ許容度を判定する
★魅　力……ペアのマッチングを判定する
★ガッツ……根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある！

トップ部隊員へ

１度でも自分のペアがトップ部隊に入った者は、応募用紙の認識番号欄に、自分のコードナンバーを書くこと。このナンバーは“ＴＰ”ではじまり、そのあとに選抜試験の順位（実戦ではない）が入る。つまり今回の試験が37位なら“ＴＰ２-037”となる。実戦の順位ではないので注意！

各校紹介

地球上の各地につくられたトップ部隊養成校は、現代教育の粋を集めながらも、その地方の特色を生かした学校だ。今回は各校で使われている、オリジナルの専用武器を紹介してみよう。

沖縄女子宇宙高校

トンファーは長い棒の途中に、持ち手となる短い横棒のついた、琉球伝統の武器だ。達人はこれを腕の一部のように操るんだ。学校の特色はガッツと機敏性。スポーツはテニスが必修だ。

タスマニア水産高校

ブーメランはオーストラリアの原住民である、アボリジニ人の使っていた武器だ。エーテル宇宙だからちゃんと使えるんだよ。学校の特色は判断力と生命力。スポーツは水泳が必修だ。

香港ビジネスハイスクール

カンフー映画でおなじみのヌンチャクは、棒と鎖をつなぎ合わせた武器だ。刃はないが敵に与えるダメージは大きいぞ。学校の特色は機敏性と知識。スポーツは拳法が必修だ。

キエフ工業大学付属

直接的な破壊力なら、これにまさる武器はない。なにしろシベリアの大森林を開墾した、開拓者の伝統を受けついだ斧だ。学校の特色は生命力とガッツ。スポーツはスキーが必修だ。

サンディエゴジュニアアカデミー

フロンティアスピリットを受けついだ投げ縄は、威力こそ小さいが軽いという特徴がある。つまり戦場での機動力が高いのだよ。学校の特色は知識と魅力。スポーツはゴルフが必修だ。

ハイデルベルグ電子工科大学付属

フレイルは棒の先端に、トゲのついた鉄の玉をつけたものだ。命中したときの威力は相当大きいぞ。学校の特色は魅力と判断力。スポーツはエアロビクスが必修科目だ。

学校生活の選択

こんどはふたりのキャラクターの授業を選択しよう。それぞれの科目の後ろに書いてあるのが、上昇する（かもしれない）能力だ。選択の規定については本文を読むこと。

実習科目

各教科とも1時間以上

★基礎トレーニング……判断力、機敏性
★操縦訓練……判断力
★バトルシミュレーション……機敏性
★メンテナンス……知識、生命力

教養科目

2教科を最低1時間ずつ

★国　語　　★外国語　　★歴　史
★地　理　　★科　学

スポーツ科目

自校の必修種目＋1種目で計2種目最低1時間ずつ

★テニス……生命力、知識、ガッツ
★水泳……生命力、判断力、ガッツ
★拳法……生命力、機敏性、ガッツ
★スキー……生命力、判断力、魅力
★ゴルフ……生命力、知識、魅力
★エアロビクス……生命力、機敏性、魅力

必修科目A

各教科とも1時間以上

★天文学……判断力
★軍事史……機敏性
★数学……知識

必修科目B

学校の必修科目を1時間

★家政科……沖縄女子宇宙高校
★帆船実習……タスマニア水産高校
★複式簿記……香港ビジネスハイスクール
★旋盤訓練……キエフ工業大学付属
★文献研究……サンディエゴジュニアアカデミー
★物理実験……ハイデルベルグ電子工科大学付属

その他

まったくの自由選択

★特訓……ガッツ
★クラブ活動……魅力、ガッツ
★レジャー……魅力

授業の選択には、次のような規定がある。

① 総時間数は25時間。

② 実習科目と必修科目Aの7教科は、それぞれ最低1時間ずつ選択する。

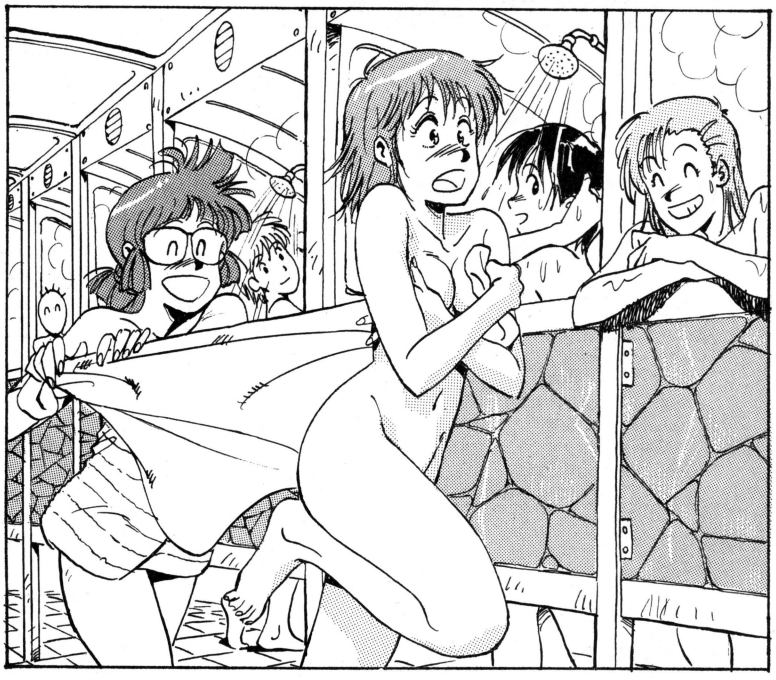
③ 教養科目と必修科目Bは、パイロットの訓練にはあまり関係ないが、教養科目が2教科、必修科目Bは学校が規定する1教科を、最低1時間ずつ選択する。

④ スポーツは2教科、そのうちひとつは学校の必修スポーツを選び、それぞれ最低1時間は選択する。

⑤ 規定された最低時間数を配分したら、残った時間で自分の好きな授業、またはその他の時間を選択してよい。

授業を受けると、キャラクターの能力が上昇する可能性がある。この能力の上昇する確率は、同じ授業をたくさん受けると、少しずつよくなる。

2種類、または3種類の能力が上がると書かれている授業は、1つの能力しか上がらない授業とくらべると、上昇率はそれぞれ半分、および3分の1となる。したがってまれにすべての能力が上がることもあれば、ひとつも上がらないこともあるので、そういった点をよく注意して、じぶんたちの授業を選択してもらいたい。



Part 2 パーツの選択と選抜試験

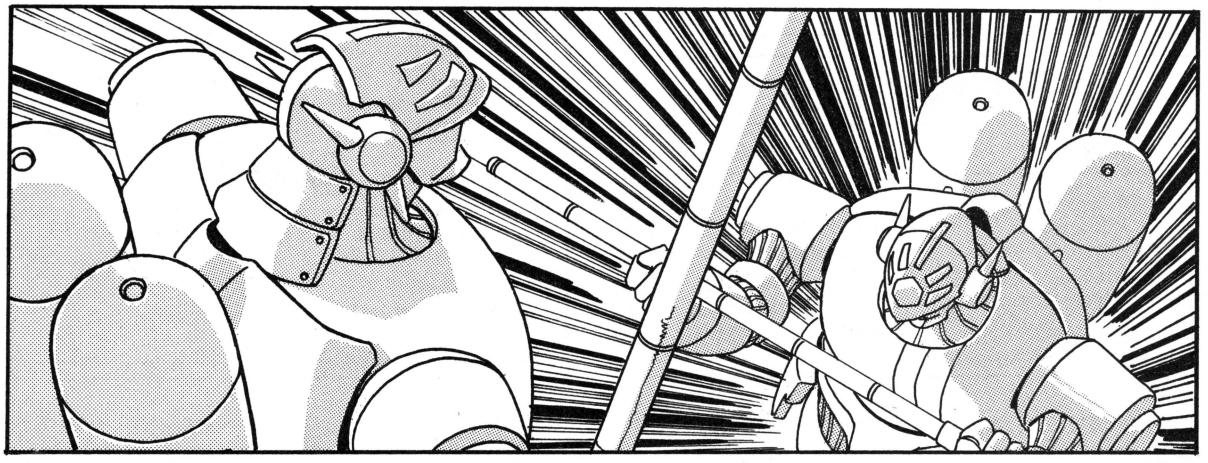
学校の授業を終えたパイロットの卵たちは、選抜試験を受けることができる。この試験は月の軌道上で行われ、軍事科学研究所のつくったダミーの敵と戦い、倒した敵のポイントの合計により、栄光のトップ部隊への合格者が決まるのだ。

この選抜試験の合格者は、地球には戻らずに、宇宙ステーションのシルバースターで、帰還したトップ部隊に合流し、そのまま新しい作戦に出撃することになるだろう。

さて、この試験の前に、それぞれのパイロットは自分のマシーンを選択しなくてはならない。現在使用されている軍用マシーン兵器はすべてＲＸ-7型だが、各パイロットは好きなオプションパーツを装備することができる。くわしくは下のコラムを参照のこと。

ここで注意したいのは、あまり多量のパーツを持っていくと、マシーンの動きが鈍くなり、敵と出会ったときにたちまちやられてしまうことだ。判断力の高い天才パイロットならともかく、初心者は無理をしないほうがいい。ロボットの重量は60くらいだから、それを基準に、持っていくパーツの重量を決めるべきであろう。

それから各ペアは、選抜試験の前に自分たちの作戦を決めなくてはならない。これも下のコラムを見てもらえばいいのだが、作戦には全部で７つの項目がある。選抜試験で必要なのはこのうちの①と②だけだが、トップ部隊に入ってからの実戦にそなえて、残りの項目も全部記入してほしい。このうち③、④については、右ページのコラムを参照してもらいたい。それでは健闘を祈る！



オプションパーツ

パーツの使用には次のような制限がある。

①マシーンに同じパーツを複数つけることはできない。ただし使い捨ての武器は、いくつ持っていってもよい。

②学校専用武器は、その学校の出身者しか扱えない。

③どのマシーンも、最初からクロウとプラズマ・ビアンキを持っている。

応募用紙の「使い捨て」には数字を、その他には○をつけること。

	名　称	重　量	威　力
通常	クロウ(※)	2	2
	プラズマ・ビアンキ(※)	2	3
	サーベル	4	5
学校専用	トンファー(沖縄)	4	6
	ブーメラン(タスマニア)	3	5
	ヌンチャク(香港)	5	8
	斧(キエフ)	7	12
	投げ縄(サンディエゴ)	1	2
	フレイユ(ハイデルベルグ)	6	10
使い捨て	ランサー	5	10
	ナパーム	7	15
	核	10	30
装備	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	

(※)は標準装備部品

作戦選択

ペアの作戦として、次の７つの条件を決めること。

①**アタックの分担**　戦闘のときにペアはアタックとバックアップにわかれる。ふたりのうちどちらがアタックを取るかを、次の３つの中から選んで数字で記入する。

１．キャラクターＡが主にアタックを担当する

２．キャラクターＢが主にアタックを担当する

３．状況に応じて変える

②**ポジティブ・ライン**　戦闘のときの積極性をあらわす。１～10の数字を記入する。数字が大きいほうが、危険をおかして積極的な攻撃を行う。

③**乗船希望艦**　実戦に出たときに乗船を希望する艦。右ページにある船の名前をひとつ記入する。

④**敵生物の選択**　実戦で出会う敵のタイプが書かれているので、どれと戦うかを○×で記入する。

⑤**ヒットポイント**／⑥**武器威力**　ＨＰおよび武器の威力が、出撃時の何％になったら帰還するかを決める。１～50までの数字を記入する。

⑦**戦闘中の離脱**　⑤⑥の条件に達したら、交戦中の敵を倒さなくても離脱するかどうかを、○×で記入する。

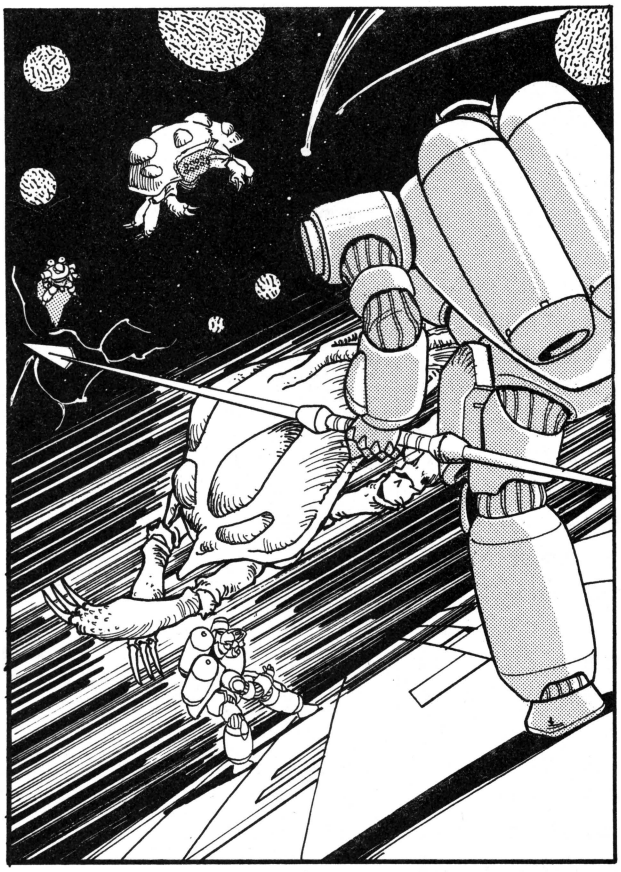
Part 3 宇宙空間での戦闘と作戦

宇宙空間の戦いは訓練とはちがう。いかなる精鋭のトップ部隊員でも、ひとりで戦いに勝つことはできない。実戦ではまず戦艦どうしの遠距離交戦に続いて、トップ部隊などのマシーンが出撃する。そして小型や中型の敵生物を撃退すれば、敵の主力である重巡や母艦などに大きな損害を与えられるのだ。

ときには搭乗艦が撃沈されることもあるが、トップ部隊員はセーフティカプセルにより保護されているので、装備は失うかもしれないが、それほど心配することはないだろう。

実戦での戦いは、選抜試験とさほど変らない。しかし敵はずっと強くなり、しかも種類が多くなるので、勇気だけでなく、細心の注意が必要だろう。

なお統計によると、前回はサソリ座、水瓶座、牡牛座、それにB型のパイロットがツイていたようだ。もちろん今回はどうだかわからないが……。



実戦での作戦について

実戦ではあらゆることが不確定だ。乗船する艦が変更されることもあり、レーダー索敵に失敗して、希望しない敵と戦いになることもある。またタイミングによっては、アタックの分担が入れ替わることもあるのだ。ＨＰや武器の威力が、最初に決めた数値よりも減少したときは、戦場を離脱することができる。だがもし51％以上残っているときに離脱すると、軍規違反になってしまう。また戦闘中の離脱に失敗したり、帰還する途中に新たな敵と出会い、やられてしまう隊員も多かったので注意するように。

今回の作戦について

新鋭艦
- アキレス
- ラーマ

主力艦
- レプトン
- フェルミオン

旧式艦
- ハドロン

前回の戦闘の結果、敵艦隊は地球方面に侵攻中である。今回の作戦目標は、これを撃退することである。具体的な場所その他は、軍事機密に属するので公表できない。しかしやはり前回にまさる激戦が予想されるので、トップ部隊のベテランおよびルーキー隊員諸君の健闘を祈る。それでは出撃準備を開始せよ！

艦の種類と配置

地球艦隊には現在のところ新鋭艦、主力艦、旧式艦の３タイプがある。もちろん新鋭艦がいちばん安全だが、そのぶん激戦に投入される確率も高いだろう。なお第一波で戦ったペアの得点には、ボーナススコアがつく。

	安全度	第１波	第２波	第３波
新鋭艦	○	○	△	×
主力艦	△	△	○	△
旧式艦	×	×	△	○

敵怪物に関して

レポートにもあるように、敵の戦力は大幅にアップしている。同じ敵でも、その攻撃力もスピードも、格段に前回よりも強力である。敵怪獣の戦闘組織の末端である「兵隊」（倒した場合の獲得ポイントはこれを約20ポイントとして、大きさや攻撃力から計算する）といえど、あなどることはできない。さらに強力な「タンク」（約30ポイント）、「ツインタンク」（約40ポイント）にも十分注意のこと。中型以上の敵は、倒したときのポイントは高いが、そのぶん、攻撃力、ヒットポイントなども高くなっている。交戦する敵の選択は万全に。

▲交戦中に撮影された、超大型の敵のひとつ「皿虫」。レーダーのような役割を持つものと思われる（約500ポイント）

トップ部隊広報

FILE 046/9-

▲兵庫県・登尾猛史(ＴＰ2-201、１ポイント)

●え～っ!!　せっかく１位になったのに、賞品もライセンスもでないの～!?　甲斐ねぇ～!!　と本音を書いたところで、まじめに書こう。１位になれて大変うれしいのですが、本当に順位を発表しただけでおしまいなのですか？　なんとかならないでしょうか。賞品が欲しい、というのでもないが……。なんだかシラけてしまうのです。１位になったという実感が欲しいのです。せめて、シリウスとシャルカの戦闘の記録でも送ってもらえたら……。わかってください。

〈東京都・横山善光〉

◆もちろん、認識カードは最初っからつくるつもりでしたし、上位入賞者への記念品もいろいろ考えています。スペースの関係でそれが発表できなかったんですよね。なんとか次回で細かいことを発表できれば、と思っています。

▲山口県・中村　仁(ＴＰ2-202、１ポイント)

●『ロボクラッシュ』『トップ』も１カ月交替で始まってもう４回目になりますね。はじめは弟の分、私の分と別々だったけれど、応募券の関係で共同作業をしなければならなくなりました。ブツブツ……。悲しい受験生である弟のかわりにこの私がこうして手紙を書いているのです。月イチでどの封筒で出そうかと悩むのがいまのところの私の楽しみになってしまいました。でも、いつかはトップ部隊に入って活躍するぞ、と志だけは高くもっておこうと思う今日このごろです。

〈京都府・井上留理子〉

◆『ロボクラッシュ』でも書いたように、現在の状態では応募券はなくせないのです。でもだんだん体制も整いつつあるので、友達・兄弟用にもう１枚くらい、とも考えています。でもそれやると、さらに倍率が上がるんですよね……。特別認識コードＴＰ2-203と、ボーナスポイント１点をお姉さんに。

●見事に落ちたわが精鋭たちよ。(谷隊長風に)しかし、シャレにならんよ。本人が無職学生(ろーにん)だもの。ところで10月号はうけた。ヤン先生だとか、ビッちゃんまでいたもんなー。戦死理由考えたりして。トロい先生(ヤン)といっしょだったのがユリアン不幸！　とかビッちゃん突然突撃して玉砕(ジェーンコップ)したとか……。大ボケ中年氏はアイゼナッハ無言大将の指サインを理解できたのだろうか？　とか……。

〈静岡県・すこっち☆ばくろまん〉

◆イラストつきお手紙ありがとう。何をいってるんだかわかんない人のために補足すると、これは人気小説の「銀河英雄伝説」のキャラクターたち。コンプ読者にも好きな人が多いんですよね。ＴＰ2-204、1ポイント。

※載せられなかったお手紙による特別認識コードは以下のとおり。300番台の人のボーナスポイントは、次回参加の１回きり有効です(１ポイント)。

福岡県・吉竹興成(ＴＰ2-301)
長野県・茶坊主(ＴＰ2-302)
埼玉県・道永勝久(ＴＰ2-303)
北海道・中井浩一(ＴＰ2-304)

▲大阪府・下村家恵子(ＴＰ1-203、＋１ポイント)

広報部より

第１期の合格者の再応募のとき、パイロットの血液型や生年月日を控えてない人がたくさんいました。こちらに控えがあるので書いてなくても大丈夫ですが、応募のときは念のためにコピーでも取っておいたほうがいいでしょう。なお、１期の人で新しく血液型と生年月日を書いた人は、新しいほうを使いました。

今回、応募券が貼ってなくて失格した人が1000人近くもいました。この下の応募券が貼ってないものは失格になります。注意してください。

広報部では、イラスト、お手紙を募集しています。宛て先は、コンプティーク編集部・トップ部隊広報部。次回から、データ入力の都合上、応募用紙の方には手紙は同封しないでください。

☆パイロットの名前に関して

次回からニックネームの範囲を越えた不自然な名前、場合によりますが、他の有名キャラそのままの名前などは失格になることがあります。

大江戸情報網

寒い季節になりましたネ。こんな季節の夜には、あったかい部屋で、鍋焼きうどんでもすすりながら、ゲームに興じるってのが、この世の極楽ってもんじゃありやせんか。そうすっと、大ネタも見つけやすいってもんよ。

パッパカパ――ン!! というわけで、今月もハリキッて、いってみよーう!! 「ＳＬＧ劇場」からは6名。東京都の榎本茂樹くんと広島県の新田ともみさん（ウッシシの女の子？）は『マスターオブモンスターズ』で隠れ生産タイプを発見。久しぶりの大ネタに評定衆もビックリ。キミたちはイッキに〝侍〟に昇格だ。オメデトウ!! みんなも情報の重要度しだいでは〝飛び級〟も可能だヨ。「ＫＥＩＫＯ組」からは3名。兵庫県の稲田友教くんと福岡県の田村光昭くんのふたりはイラストによる〝町人〟昇格者だ。ウーム、近ごろ「ＫＥＩＫＯ組」では、イラスト投稿が盛り上がっているようだネ。でもネタ見つけるのもお忘れなく!! さて、色ネタ、笑ネタから必勝法までとバラエティーな「私は見つけた!! 僕は知っている!!」からは12名。6月、9月、そして今月と色ネタをセッセと送ってくれた大阪府の松田達也くん。キミの熱心さに敬意を表して(？)、〝侍〟に昇格決定だ!! これからもガンバッて、Ｈソフトの〝吊端撃彦〟をめざすのだ。

それでは、来月までバイ、バイ!!

公布

左の者、侍とする

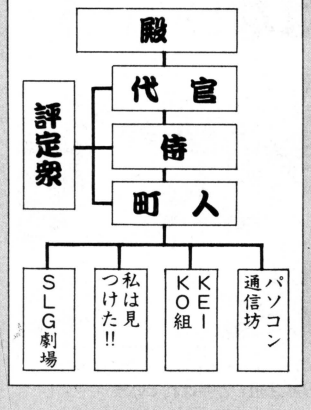
榎本茂樹（広島県）
新田ともみ（東京都）
松田達也（大阪府）

以下、町人とする

北海道
青森県
岩手県
宮城県
秋田県
山形県
茨城県
栃木県
群馬県
埼玉県
東京都
神奈川県
山梨県
長野県
新潟県
富山県
石川県
福井県
岐阜県
静岡県
愛知県
三重県
滋賀県
京都府
大阪府
兵庫県
奈良県
和歌山県
鳥取県
島根県
岡山県
広島県
山口県
徳島県
香川県
愛媛県
高知県
福岡県
佐賀県
長崎県
熊本県
大分県
宮崎県
鹿児島県
沖縄県

西井幸彦
石田龍一
西村延隆
末永純一
小田光昭
野田尚文
長谷嘉也
金子雅教
稲葉友介
片山哲也
岡田畷義
芝本圭弘
田浦洋平
鈴木久助
野口祥則
和田修一
大橋宗彦
田中由幸
石井茂彦

◎大江戸身分制度



このコーナーは「ＳＬＧ劇場」「私は見つけた!! 僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られてきた情報から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、“町人”“侍”“代官”の称号を与え、最終的には“殿”を決定しようというシステムなんだ。

●賞品

代官…ソニーウォークマン
侍…ロゴ入りシステム手帳
町人…ロゴ入り筆ペン、オリジナルメモ帳
特別賞…オリジナル手ぬぐい

イラスト／椙村嘉一

FALCOM OFFICIAL ROLE PLAYING

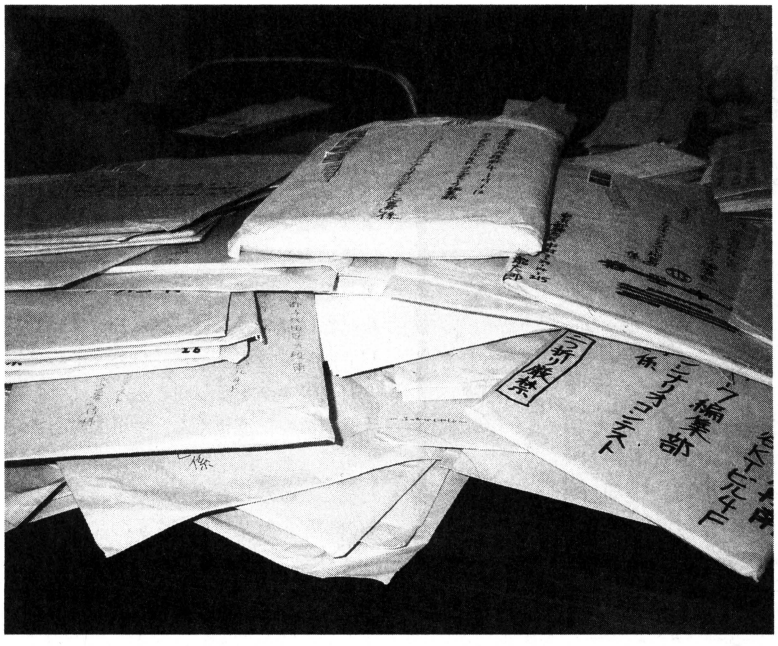
SORCERIAN

DRAGON SLAYER V

シナリオコンテスト 力作ありがとう!!

10月31日をもって募集期間を終えた『ソーサリアンシナリオコンテスト』。こちらの予想を上まわる応募数に、担当者はとぉ——ってもよろこんでいます!!

来たぜ来たぜ、こぉんなに来たぜ!



左の写真を見てもらえればわかるように、力作、大作、自信作が文字どおり山のように届いたぞ！（ちなみにこれでも一部でしかないのだ）

ほとんどの人がちゃんと規定どおりに記入してくれているので、まずはひと安心。ごく少数の、用紙不足や記入不足があったみなさんの作品は、残念ながらその時点で審査対象からはずさせていただきました。ゴメンナサイ。でも１通１通ちゃんと読んでいますから、それでゆるしてね。

今回は、９月号で募集した『プレ募集』のアンケート結果を発表します。「シナリオを応募したとして、どこまで残る自信がありますか？」や「いちばん好きなシナリオ」などは、みんなも興味があるんじゃないかな？

今だから話せるシナリオコンテスト裏ばなし わぁお

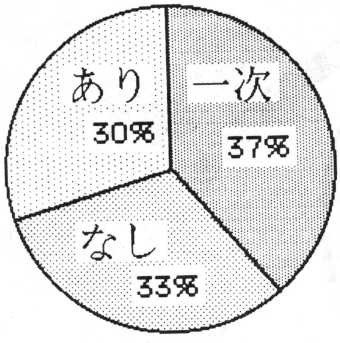
応募用紙が全種類そろっていない人のために始めたコピーサービス。往復の郵便代だけで１セット（用紙８枚＋記入上の注意４枚）手に入るとあって、予想以上の利用者がいました。サービスを始める時には「まぁ、100通くらい来るんじゃない？」などと思っていたのですが、その反響はすさまじく、すでに1000通を越えてしまったのだぁ!!

実際の作業を簡単に説明すると——返信用封筒を取り出す▶宛名に「様」をつける▶編集部のハンコ（住所）を押す▶用紙を12種類コピーする▶封筒に詰め、封をする▶投函する——とまぁこんな具合。１通あたりの作業はたいしたことなさそうだけれど、200通一度にやると……（ちなみに２人で休みなしでやって２時間強！）。最後の方はコンプBBSのメンバーに助けてもらい、なんとか発送していたのです。

▲BBSのメンバーを巻き込んだ発送作業。なぜか「3年2組」と呼ばれていた

『プレ募集』に多くの応募ありがとう！アンケート結果の発表だ！

大賞をとる自信があるか？



みんな謙虚というか控えめというか……。「絶対に大賞をとってやるぜっ!!」という元気な解答が一番多いんじゃないかと期待していたこちらとしては、ちょっぴり残念。でもこれはボクらのワガママかもね。だって7割近くの人が「1次予選を突破する自信がある」って答えてくれたんだから。それにプレ募集をした時より自信を深めた人も絶対いるはず。はたして本当に大賞をとる人はいったい誰になるのかな？

意見&感想——みなさんのお便りから——

すばらしい企画をたてていただいてとてもうれしいです。全国のみんなの練りこまれたシナリオを早くやってみたいです。〈愛知県/T・Sくん〉

——シナリオコンテスト入賞作のゲーム化を楽しみにしているのはボクらも同じ。ほんと、早くやりたい！

●

おそらくこのコンテストに応募する人は賞金なんて二の次なんだろーと思う（少なくとも私はそうだ）。

自分の考えた物語がディスクに収められて、他のプレイヤーにプレイされる……うーん感動だろーなー。『ソーサリアン』だからできるのか、『コンプ』だからできるのか……。当選できなくても結果が楽しみですね。

〈大阪府/Y・Nくん〉

——自分が作ったシナリオを他人にプレイしてもらえる……考えてみるととってもすごいことなんだよね！

●

今までソーサリやってて、「ああ、こんなシナリオやってみて〜な〜」なんて事が現実になるなんて……しかも賞金と就職付き（？）!! す〜ばらし〜のひと言につきますね。

〈山口県/Y・Tくん〉

——どんなシナリオを応募してくださったのかな？ そうそう、就職については残念ながらお約束できません……。(笑)

●

がんばるぜっ、いい歳だけど……。

〈神奈川県/M・Kさん〉

——歳なんて関係ないって！

●

お願い、大賞に選んで！

〈大阪府/K・Oくん〉

——実力で勝負しなさいっ！

●

考えるのが大変。シナリオライターの苦労がわかる。

〈神奈川県/K・Nくん〉

——今まで10本以上もシナリオを作ったいがちゃんの偉大さがわかったか！ はっはっは……ボクが自慢してもしょーがないか。〈ウォルフ〉

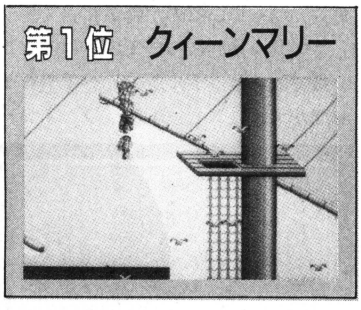
ソーサリアンシナリオ人気投票っ！

	シナリオ名	票数
1	呪われたクィーンマリー号	39
2	天の神々たち	23
3	メデューサの首	12
4	ロマンシア	11
〃	暗黒の魔道士	11
6	盗賊たちの塔	10
〃	アマゾンの剣	10
8	ルシフェルの水門	7
9	氷の洞窟	5
〃	悪魔に魅いられた花	5
11	失われたタリスマン	3
〃	呪われたオアシス	3
〃	暗き沼の魔法使い	3
14	不老長寿の水	2
〃	いけにえの神殿	2
〃	ああ、ジョセフィーヌは	2
17	消えた王様の杖	1
〃	紅玉の謎	1
〃	囚われた魔法使い	1
〃	魔性の島	1

募集を始める前には、まったく予想のたてようがなかった人気投票。「レベル1ながらよくまとまっている『天の神々たち』じゃないか？」。「いや、『盗賊たちの塔』も案外いくんじゃない？」、「『消えた王様の杖』も捨てがたい」などと、意見続出。結局出てきた結論が「よくわからない」だったりして……。

そんなこんなで、ワクワクしながら集計した結果が左の表。予想外といってはファンの人に失礼かもしれませんが『呪われたクィーンマリー号』がダントツで栄えある1位の座に着きました！ 2位にはこれまた3位以下を大きく引き離した『天の神々たち』が、3位にはわずかの差で『メデューサの首』がそれぞれ入りました。

ここで注目して欲しいのが上位陣と



NPCの関係。なんと6位タイまでの7本中、6本に登場しているのです。これって偶然じゃないよねぇ？ 各シナリオ内でのNPCの立場（設定）や、プレイヤーの仲間になってくれる時のドラマ性などが人気の秘密といえそうです。

—票も入ってないシナリオがないということも『ソーサリアン』の人気の高さを裏づけていますね。

さて、と。今月はファン待望の『太平洋の嵐ＤＸ』の登場だ。このゲーム、前作『太平洋の嵐』のバージョンアップ版として、操作性、シナリオなどの点で、より一層プレイアブル（遊びやすく）なっているのが特徴だ。

まずは操作性についてのべれば、ＤＸ版ではオリジナル版に比べてプレイ時間が大幅にスピードアップ。１ターンあたりの所用時間はワタシの見たところ、およそ半分になっている。プレイしてみた印象では、オリジナル版がターンあたり20分かかるとすれば、ＤＸ版では約10分という勘定。とくにウィンドウを駆使したコマンドの指定や、航空機搭乗員の自動設定など無精者のワタシにとってヒジョーにありがたかった。また新たにマウスによる操作もサポートされているのでお試しあれ。

次に見逃せないのが多彩なシナリオ構成。史実戦・仮想戦とりまぜて計９本。ファンにとっては目移りしそうな多様さだ。真珠湾やらミッドウェイやら、お好きなテーマのシナリオを選ぶべし。まあ詳しくはプレイしてからのお楽しみ、ということにしておくが、それにしてもショート・シナリオ６本の追加はファンにとっては感涙の極みといえるね。今月はそのうちの３本をセレクトして取りあげることにした。

というわけで、秋葉原クン、スタンバイＯＫ？　エッ、もう始めているって!?　うーむ、その心がけやよし！

今月の言葉

手を握れ悪魔の手先
叩きつぶせ
正義の味方……ん？

～お茶の水語録より～

今月の言葉解説

だれにでもまちがいはある。某古典アニメの主題歌を教授は20年の長きにわたり、このように覚えていた。それがどーしたといわれても、どーもしないというしかないのだが……。

太平洋の嵐DX
ショートシナリオリスト

●絶対国防圏
本格化した米軍の反攻を阻止しなければならない。圧倒的な敵機動部隊の前に、サイパン、グアム等の国防拠点を守りきることができるか!?

●機動部隊
ラバウル沖での海戦により、攻勢計画に著しい遅れをきたした米機動部隊の次なる目的は!?日本はすでに信濃・大鳳の両空母を完成。

●帝都防空戦
連合艦隊をレイテ沖に喪失した日本の守りは、陸海軍の防空戦闘機隊に委ねられていた。硫黄島・父島の奪回が勝敗のキーポイントになる。

●成層圏1946
マッカーサー元帥が戦死、「飛石作戦」が実施されなかったとしたら…。敵の戦略爆撃をどのように阻止するか、日本の選択は限られている。

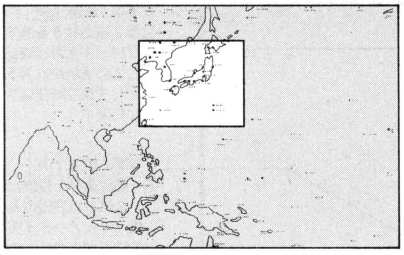
●ボックスフォーメーション
ミッドウェイ海戦を再現。索敵能力に優る敵に対し、虎の子の空母をどのように使うかが勝敗の分かれ目。初心者には最適のシナリオ。

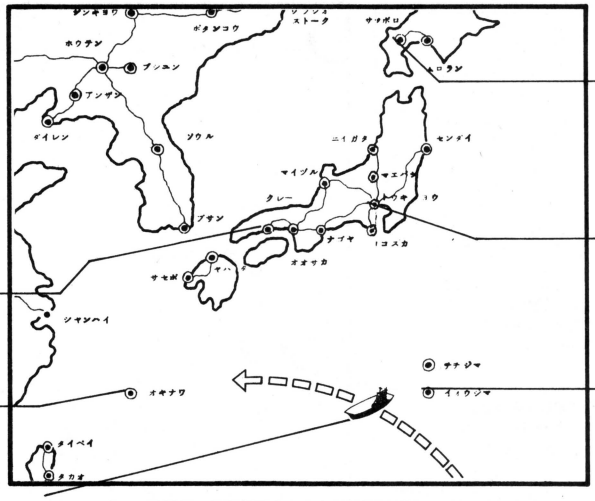
●ビッグバトルズ
真珠湾の奇襲が行われず、日米の主力同士が真っ向からぶつかったとしたら…。激しい海戦が予想される仮想戦シナリオ。

●GAM☎03-736-6879●PC9801シリーズ、PC8801VA／14800円

帝都防空戦

必勝の意気に燃える秋葉原が、いの一番に選んだシナリオが、「帝都防空戦」だ。敗色濃い日本の退勢を挽回するのが、男ゴコロをくすぐりそう。





札幌 ●
日本軍のアキレス腱ともいうべきガソリンを唯一生産することができる。タンカーを急ぎ向かわせたいもの

東京 ●
硫黄島攻略のための航空兵力を、ぜひ集結させておきたい。航空機は集中してこそ価値がある。燃料の手配も忘れずに！

硫黄島 ★
敵の日本本土爆撃の一大拠点。ここを叩かずして、このシナリオでの勝利はありえない。あらゆる意味で戦局の焦点を握る

呉 ●
連合艦隊の生き残りのほかに、日本にとっては貴重なタンカー・輸送船が停泊している。ただし重油の量は限られているので要注意！

沖縄 ●
かなりの確率で、米軍の上陸が予想される。敵輸送船団が沖縄に向かう途上を捕捉、撃滅することが勝敗のキーポイントのひとつだ

米機動部隊 ★ 上陸戦用の輸送船団をふくんだ敵機動部隊の目的地を予測する必要あり。これまでの経験では、本命は沖縄・台湾といったところか

第１ターン秋葉原、現有戦力をさっそく確認、思わずうーむとうなってしまった。いまや昔日の面影をとどめぬ連合艦隊といい、練度の低い搭乗員といい、最初から日本軍にとってはマイナス要因ばかり。おまけに国内のガソリンは払底している。この状態で選択できる作戦は限られている。航空兵力を小出しにしても損害を受けるばかりなので、とりあえずは東京・横須賀に兵力を集中。敵硫黄島基地へ、「質より量」の大規模爆撃を加えることに決定した。同時にガソリンをできる限り首都に集める。ということで、天候の状態を見極めた上、硫黄島敵飛行場に突入。ばらばらと落とされる零戦52型、月光、屠竜の戦闘機隊。練度十分の敵ムスタングには力不足がたたった。一方、戦闘機が敵の迎撃を引きつけてくれたおかげで、爆撃は成功。あと一撃で敵飛行場を沈黙させることができる。

秋葉原、上陸部隊の手配を始めたものの、今度は硫黄島近海に敵機動部隊出現！　潜水艦や航空兵力の活躍により空母４隻を撃沈する戦果をあげたが、戦いはここまで。新手の機動部隊が次次と繰り出し、ついに沖縄が陥落。日本作戦敗北でゲームオーバー。

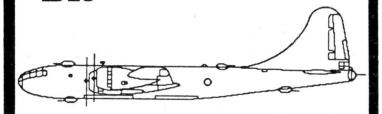
秋葉原としては、硫黄島の攻略にしか活路を見いだせなかっただけにこの敗戦はつらいところ。

【講評】

天候の良し悪しが勝敗の鍵。輸送船団の手配はお早めに（教授談）。

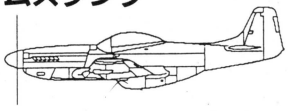
おすすめ兵器カタログ

B29



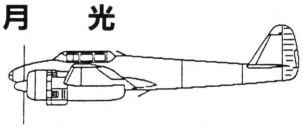
米軍が誇る戦略爆撃機。当時としては最長の航続距離と爆弾の積載量を有し、日本本土爆撃の主役を担った。

ムスタング



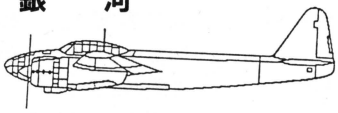
第２次大戦中、最強の戦闘機といわれた。B29の日本本土爆撃の護衛機として、日本軍防空部隊と壮絶な死闘を展開した

月　光



日本の誇る重戦闘機。20ミリ機関砲を４門搭載し、爆撃機キラーとして多数のB29を撃墜した。ただし対戦闘機戦には不向き

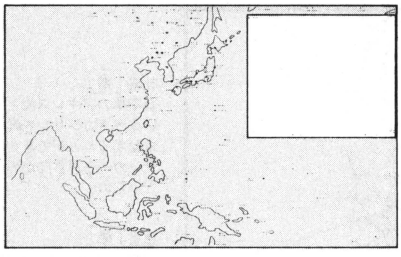
銀　河

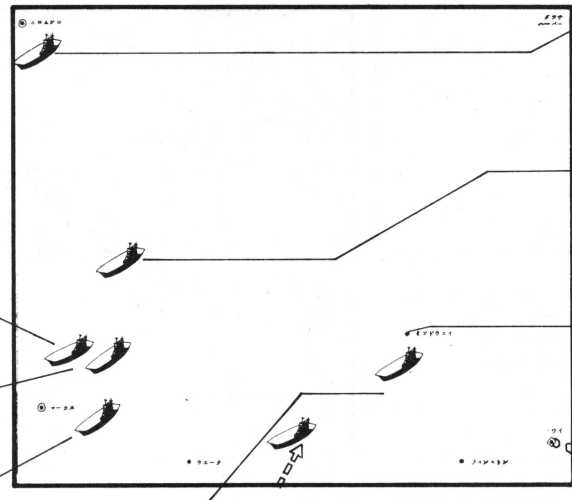


大戦末期に完成した海軍重爆撃機。高い爆撃命中率など、優秀機のひとつに数えられるが、対戦闘機防御の低さが最後までたたった

ボックスフォーメーション

見かけによらずハデ好きの教授は、なんといってもミッドウェイ海戦。機動部隊の手に汗握る攻防の連続に、いつもは冷静な教授もついついオーバーヒート。





日本第1艦隊 ●
空母2輸送船9を擁する。アッツ、キスカ攻略部隊としての活用がベスト。ただし2島攻略後はすみやかに南下

日本第2艦隊 ●
第4艦隊より小規模ながら、これも戦闘艦のみの編成。ミッドウェイ突入の先陣を切るのはこの部隊か

ミッドウェイ島 ★
陸上兵力はさほどでもないが、基地航空兵力は侮りがたい。B25の爆撃には要注意。とはいえ、敵はあくまでも機動部隊だ

日本第4艦隊 ●
戦艦陸奥・長門を主力とする戦闘艦オンリーの編成。日本軍の索敵能力の低さを補うためにも、オトリとしての使用法がベター

日本第3艦隊 ●
海戦の主役を担う機動部隊。敵機動部隊に比べ、戦載機の航続距離の点でやや不利となるので、ミッドウェイ近海への進出は慎重に！

日本第5艦隊 ●
輸送船11隻を擁するミッドウェイ島攻略部隊だ。第3艦隊と同じく、その損失は計りしれない打撃。上陸作戦は万事が終わってから

アメリカ第1艦隊 ★
空母3隻を基幹とする敵機動部隊。基地航空部隊と連携して、味方を出し抜こうとする。殺るか殺られるか、正念場だ！

秋葉原敗北の後を受けて、今度は教授の出陣だ。戦況は日本軍有利、ミッドウェイ海戦がいまにも始まろうとしている。第1ターン、まずはクェゼリンより潜水艦を発進。同時に機動部隊である第3艦隊を中心にした連合艦隊が一路ミッドウェイへと向かう。ミッドウェイ海戦に勝利するために、教授がたてた作戦は

①第3艦隊は、敵機動部隊の位置がわかるまではミッドウェイ島付近には接近しない

②機動部隊輸送船団を除く他の艦隊をオトリに敵機動部隊を発見するのふたつ。空母より発進する99艦爆、97艦攻はともに航続距離の短いのが悩みの種。索敵能力は、米軍に利がある。ということで、始めに第4艦隊より分離した駆逐艦隊を突入させてみた。案の定、ミッドウェイより飛来した敵より損害を受けるが、ここはグッとこらえて……来た！　ドーントレスはまぎれもない、敵機動部隊の艦爆。これは近いぞ、と思う間もなく日本軍は全滅。教授、メラメラと闘志を燃やし、ここぞと思うところに第4艦隊を突入。そしてついに見つけた！　対空、対艦戦ともに敗北し、艦隊はボロボロの状態になったが、次のフェイズ、待望の日本機動部隊が米国第1艦隊に猛攻を加えた。空母赤城、加賀、蒼龍、飛龍より発進した百戦錬磨の荒鷲がほぼワンサイドの爆撃を敢行、敵空母2隻を撃沈、1隻を中破という大戦果をあげた。以後、手足をもがれたに等しい敵艦隊は、しきりに艦隊戦を挑んできたが、日本軍航空兵力と潜水艦により、1隻2隻と沈められ、壊滅。ミッドウェイ島は陥落した。

一方、空母龍驤、隼鷹を擁する第1艦隊はアッツ、キスカの攻略戦に従事、天候不良に悩まされながらも、上陸作戦成功。

以降の教授の攻勢は、まず大陸では、北京よりシンゴウを攻略。満州より引き抜いた陸軍で大幅にパワーアップ。同時に絶え間ない爆撃により、損害を受けながらも攻撃成功。

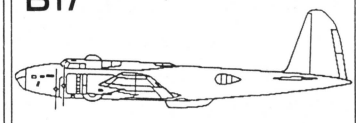
また残りはニューギニアの各拠点強襲上陸を敢行した。

【講評】

今回は派手に空母戦をやらかしてみせたが、ミッドウェイでの海戦は必ずしも必要ではない。むしろ、機動部隊を南下させ、ニューギニアでの完勝を狙った方が得策か!?（教授…やや反省）

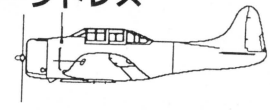
おすすめ兵器ガイド

B17



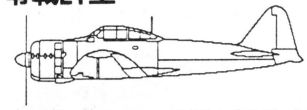
米軍の大型爆撃機。ミッドウェイでは基地航空隊として、またソロモンでも多数目撃するはず。味方航空部隊の好敵手となる

ドーントレス



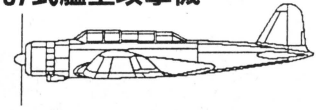
あまりにも有名な米軍の艦上爆撃機。性能的には日本の97艦攻などと比べると力不足だが、航続距離の点ではやや有利。嫌な相手だ

零戦21型



大戦初期、太平洋の空を制覇した傑作機。優秀な搭乗員とあいまって、ミッドウェイ海戦に勝利をもたらすか、こうご期待！

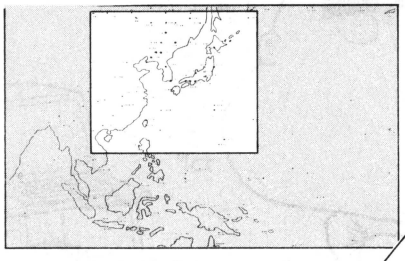
97式艦上攻撃機

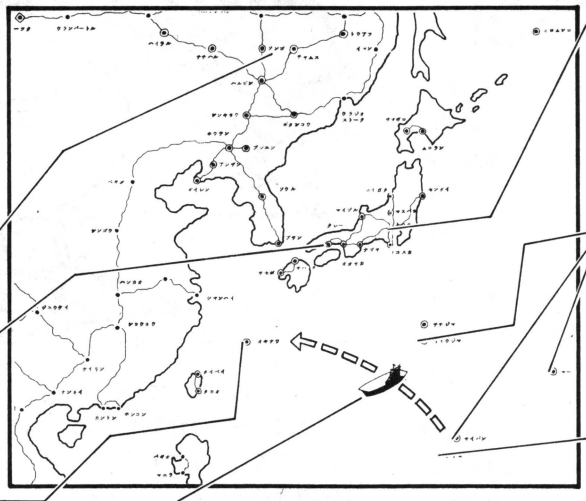


ドーントレスのライバル。対艦爆撃に絶大な威力を発揮した。とはいえやはり爆撃機の悲しさ。戦闘機に対しては手も足も出ず

成層圏1946

最後はやっぱり秋葉原。前回の敗戦にもめげず、断固として選んだシナリオが「成層圏1946」。前回と似ているが、まだこちらのほうが希望が持てる!?





東京 ●
首都防空のために、新鋭戦闘機が多数配備されている。が、航続距離が短く硫黄島攻撃には使用できないのがつらいところ

硫黄島・サイパン・グアム・マーカス ★
敵の新鋭爆撃機B36の基地がある。4つの基地からの爆撃をかいくぐって、なんとか硫黄島へ逆上陸を試みたいものだ

満州 ●
戦況によってはソ連軍が侵攻してくる。とはいえ、すでに日本は米軍との戦闘で手一杯。その時はいさぎよくあきらめよう

呉 ●
連合艦隊の生き残りが停泊。「帝都」のシナリオとほとんど同じだが、残り少ない輸送船・タンカーを有効に使おう

沖縄 ●
敵の主攻撃目標。初期設定では航空部隊が充実しているので、本土基地と協力、敵輸送船団を捕捉・撃滅すべし！

米機動部隊 ★
「帝都防空戦」と同様、一路台湾・沖縄を目指して侵攻してくる。日本軍としてはこまめな索敵こそが唯一の対策といえるだろう

1勝1敗。かろうじて連敗をくいとめたものの、病弱（!?）な教授は心身ともにボロボロ。やはり最後は……秋葉原しかいないのが辛いところ！　で、最終戦は「成層圏1946」。幻の戦闘機、爆撃機が総出演の仮想戦シナリオだ。

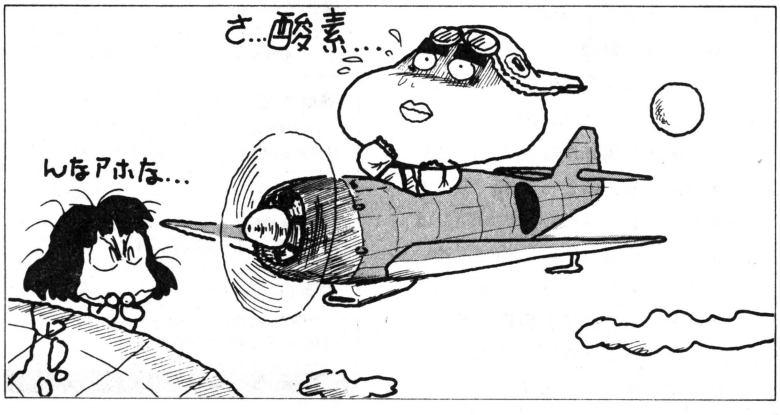
秋葉原はやはり「帝都防空戦」でとった作戦を踏襲。硫黄島攻略を最優先に、東京・横須賀へ航空戦力を集結させた。震電を始めとする新鋭戦闘機も配備され、首都上空は鉄壁の守りとなった。が、くやしいことに硫黄島爆撃の護衛には航続距離の関係でパス。5式戦も使えず、主力はやはり零戦52と、対戦闘機には不向きな月光・屠龍。

「でも、いいんだもんね！」

と秋葉原。名古屋より空のモンスター、富嶽を回航、連山（改）、銀河とあわせて、これで役者はそろった！　10ターン後、結果は……やはり敗北だった。横須賀・呉より進発した輸送船団はB36の執ような攻撃によりことごとく全滅。おまけに、東京につぐ航空基地である横須賀にキノコ雲までわきおこる始末。この非人道的な敵の爆撃には、シミュレーションゲーム劇場一同、遺憾の意を表するものであります。

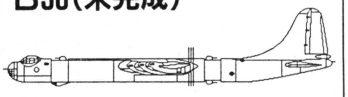
【講評】

キノコ雲にはマイッた。あとは天候に恵まれず、B36に輸送船団を食われたのが敗因だ。また富嶽はガソリンをバカ食いする。要注意だ（教授談）。



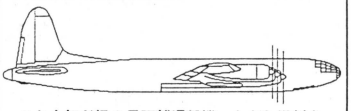
おすすめ兵器ガイド

B36（未完成）



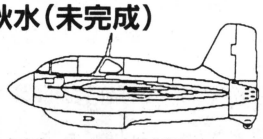
B29の上を行く超ド級の戦闘爆撃機。航続距離じつに25と、日本国内のすべての地域を射程に収めている。防空部隊の活躍に期待だ！

富嶽（未完成）



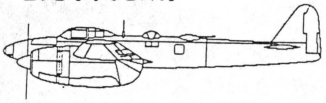
これも超ド級の長距離爆撃機。ただし燃料をやたらに食うので、資源に乏しい日本としては、そう使ってもいられないだろう

秋水（未完成）



最高速度900kmを誇る日本軍初のジェット戦闘機。が、惜しくも開発・研究段階で終戦を迎え、幻の戦闘機として終わる

電光（未完成）



海軍の新鋭戦闘機。月光の後継機として、対爆撃機用に設計された重戦であった。20ミリ機関砲4、30ミリ機関砲2を装備

SLG通信

それにしてもSLG通信はしぶとい、と思います。雨にも負けず、風にも負けず、しっかりスペースを確保している。これも怪人秋葉原の人徳(!?) の賜物かと思うと、恐ろしくなってしまいます。

SLG劇場が選ぶ今年のベスト3!

どーも、お茶の水です。SLG劇場も今回で11回目を迎え、とりあえずはホッとひと息というところ。初め連載の話があった時は、引き受けはしたものの、正直いって不安！　のひと言だったのだ。何せワタシはいわゆるマニアでもないしその筋（ゲーム業界）の人間でもない。ま、強いていえば、ゲーム＝遊戯ってやつに、なぜ人間がこれほどまでに執着するか、そのことに並々ならぬ興味を覚えている人間ではありますな。もちろんゲームそのものも大好物、いまだにアバロンヒル600番台（！）が手から離せぬ道楽者だ。

さて、と。今回は、これまでに劇場で取りあげたSLGについて多少振り返ってみたい。右のコラムに一覧が載っているが、この機会にワタシが好きなゲームのベスト3をいってしまおう。

●お茶の水教授が選んだベスト3

1．ロードオブウォーズ
2．スーパー大戦略
3．Mr．プロ野球

うーむ、2位はともかくとして、1位3位はややマイナー（!?）かなあ。でも、『ロードオブウォーズ』は、「ラクラク操作に奥深い展開」をモットーとするワタシのフィーリングにぴったりはまった作品だったし、『Mr．プロ野球』は、あまたある野球ゲームの中では、もっとも斬新な感覚な持った傑作といってよろしい。個人的に応援したいゲームといってもいいな。ということで、お次は秋葉原。ワタシはこれにて失礼いたします。

●秋葉原助手が選んだベスト3

1．スーパー大戦略
2．蒼き狼と白き雌鹿・ジンギスカン
3．太平洋の嵐（DX）

やっぱ、1位はこれ！　これしかないんだよう！　でも、とうとうこのゲーム、ボクの担当にはならなかったのじゃ。人生って辛いものなのじゃ。2位は『ジンギスカン』。光栄の経営型SLGがひとつの頂点に達したゲームじゃ。オルドの姫様がカワユイ！　で、3位は『太平洋の嵐』。14インチのディスプレイがとてつもない広大な戦場に見えてくるんだもんね。完成度が高いゲームとは到底いえないけれど、このド迫力、ボクの好みじゃ。ホイ、最後は南ちゃん、出番だよん。

●九段南が選んだベスト3

1．A列車で行こうII
2．ロードオブウォーズ
3．Mr．プロ野球

えーと、少し生意気なことをいわせてもらえば、私、ゲームのジャンル分けって、あまり意味がないことだと思います。だから私にとっては、ダイヤモンドゲームと『スーパー大戦略』は同じ土俵の上に立っているわけ。というわけで、私のベスト3は、現状へのアンチテーゼもこめて異色作（ほかに似たようなゲームがない）3本。

皆さんはいかがかしら？

SLG劇場今年の歩み

●第1回——(88.2)
『蒼き狼と白き雌鹿・ジンギスカン』第1回。初めての遠戦ゆえ、ペースがつかめず困った！

●第2回——(88.3)
『ジンギスカン』第2回。やはり光栄は強かった！　人気も上々で執筆・担当者ともご機嫌

●第3回——(88.4)
『ファンタジーナイト』。モンスターの強弱表をつくるのに手間がかかった。泣きました。

●第4回——(88.5)
『Mr．プロ野球』。前々から目をつけていた。98版も出るそうなのでぜひとも買うべし！

●第5回——(88.6)
『太平洋の嵐』。うーむ、このゲームには泣いた。いつまでたっても終わらないんだもんね！

●第6回——(88.7)
『ロードオブウォーズ』。やはり続編は出ないとのこと。1作限りのいさぎよさがニクいよ！

●第7回——(88.8)
『バトルゴリラ』。異色作。幾度苦杯をなめたことか。でも最後は立派な古参兵になりました

●第8回——(88.9)
『スーパー大戦略』。大戦略シリーズとどめの1作。思考ルーチンはシリーズ中最強といえる

●第9回——(88.10)
『A列車で行こうII』第1回。パズルゲームの趣がある個性豊かなSLG。手強かった

●第10回——(88.11)
『A列車で行こうII』第2回。慣れないタイプゆえ、思ったようには掘り下げられなかった

●第11回——(88.12)
『太平洋の嵐DX』。ショートシナリオがありがたい。来月もやってみようかなあ……

おたより大募集

というわけで今月のSLG劇場、いかがでした？　SLG通信はコンプティークの台風の目。バトルレポート、裏ワザ、なんでもありのこのコーナーに、あなたのおたよりを！

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4FコンプティークSLG劇場

AVG WORLD

聖エルザクルセイダーズ

COMMENTATOR: 松枝蔵人

Visual Work & COMMENTATOR:BLACK POINT

総集編

ハーイ、チクリンでーす♡ うぉーうぉーうぉー、みんなノッてるかーい♡♡ いよいよ総集編の始まりだよっ。

松枝先生とBP先生の対談を始めとして、イラスト大賞、キャラ・コンの結果発表と、怒涛の内容でお贈りだい。

松枝 vs. BLACK POINT ファン待望の対談START!

あたしたちはこうやって誕生したのだっ♡

ⓒハーイ、というわけで、あたしこと、チクリンの司会進行で、松枝先生VS BLACK POINT先生のビッグ対談から始めちゃうわね。まずはあたしたちの誕生秘話から聞いちゃおう。松枝先生BLACK POINT先生、正直に答えてねっ。

松枝 うーん、誕生秘話ね。うん、まず女の子を主人公にしたおもしろい話が書けるかなって不安があったね。ゲームブックで『ダーティペア』とか書いた経験は役に立ったけど、キャラ作りから始めたのは初めてでしたからね。

ⓒあたしたちクルセイダーズはどうやって生まれたんですか？

松枝 キャラ作りはまず、典型的な人間を並べようとしたんだ。顔がよくて美人、チビではうるさいやつ、でかくて強くてベランメエ、そしてごくふつうの女の子を主人公にする。この設定は『ガルフォース』とか『バブルガムクライシス』とか、1番ありがちな人間配置なんですよね。

BP そうですね、だからファンの子たちもそれにあてはめて、イラストとかパロディとか描いてきたし。

松枝 だからキャラ作りは苦労しなかったけど、逆にそういうものをもっと魅力的にするってのは考えましたね。で、BPさんの絵を見た時、ああこれでよかったんだなと思いました。イメージ通り、いやそれ以上でしたね。

BP じつは最初はすごく悩んだ。今までそれほど女の子の描きわけやってなかったし。そこで友達でコンプティークでも描いている小出拓くんに、姫とかチクリンとか手伝ってもらったんですよ。うさ耳というのは彼の発案です。

第一章

誰のペンダントを持つミホ、姫、オトシマエ、コックリ、そしてあたしことチクリンの5人が聖エルザ学園に集結！そのペンダントをめぐって、あたしたちが出会うきっかけを作ってくれた謎の美少女滝沢礼子と、正体不明の敵とのあいだで三つどもえの戦いの火ぶたがきっておとされた。

男女共学化等の何者かの陰謀とおぼしき大改革を断行する聖エルザ学園に暗雲がたちこめる。しかし、まだこれはあたしたちの長い戦いの前兆にすぎなかった。

OMAKE ACT：クルセイダーズふたたび——Over Again

コックリさんはおまけキャラだったのでーす

ⓒあたしたち以外のキャラは？

松枝　ぶっちゃけた話、物語の都合上出てきたキャラばっかり。連載の当初、話のすじはバクゼンとしていて、きま♩っていたのは値絵は女の子が４人出会うことにしよう、でもいきなり４人出会ってもごちゃごちゃするだけなので、３人いてそこにひとりつけくわえるような形で４人が出会うようにしよう。↗

悪のミホちゃん。松枝先生一番のお気にいりイラスト。キャラに厚みが出てきたんだ。（Act7より）

BP先生の大好きな爆弾娘滝沢礼子。妖艶な魅力にひかれた人も多いはず。（Act6より）

それしかなかったもんね。だから最初は完全に女子校だった（笑）。で、男がいないと話にならないんじゃないかということで、急処男もいる話になったんだ。

BP　そういうのはボクも絵のうえであったな。だから一話のイラストなんか、完全に少女マンガを意識していますもんね。

松枝　オレも少女マンガのつもりで書いていたんだ。でも純然たる女子校に男が入ってきたというのは、その後のシビアな展開に大きくものをいったし、キャラクターもそれに耐えうるものになってきたけどね。

ⓒじゃあ全編を通して活躍した滝沢さんや水谷君も？

松枝　滝沢礼子はあのまま本当に行方不明になっていたかもしれないんだよね。（Act 2 Where Is Reikoより）。水谷が出てきた時も滝沢礼子とくっつくなんてことはなくって、クルセイダーズが５人集まってしまうと、滝沢礼子ひとりじゃあまりにも心細い。やっぱり水谷と滝沢礼子が組めば、これはじつにおもしろいクルセイダーズのライバルになるのではないかと。だから第一章はクルセイダーズの集合と滝沢と水谷の出会いという形でうまくおさまったな（笑）って感じかな。

ⓒも一無責任、そのせいであたしたちがどんなに苦労したことか？プンプン。じゃあひょっとして空手部の連中も……？

松枝　最初空手部に10人もいれる気はなかったんだ。オレがあそこで、クラブは最低10人集まらなくちゃ廃部になるという話をしたからなんだ。

ⓒBP先生としてはキャラクターが増えちゃってかなりたいへんだったのでは？

BP　１番苦労したのは、ボクが野球ファンじゃなくて、大杉、安田、松岡がそれっぽいキャラにならなかったこと。悪くって。

松枝　あーいうデカ、チビ、ノッポの３人組はよくいるし、それはあんまり気にならなかった。似てれば楽屋おちって感じになったけど、今の時代、これを読む世代とはおよそ縁がないだろう。だってヤクルトが優勝したのは10年前だもんね。その２、３年後にはたいがいのやつはやめちゃってるし、１番早かったんじゃないかな安田なんかぁ……。

第二章

学園は、女生徒暴行事件をきっかけに一変する。学園側は男女を厳しく分断する新・風紀規則を発表。その事態を静観する姫に不満をいだいたミホは、新・風紀規則を廃止すべく署名運動を展開。不可能と思われた生徒総会開催に成功する。しかし、これは学園支配を謀む「若」の陰謀だった。ミホは若の手におち、生徒総会では若の意表をつく作戦で姫が窮地に陥ってしまった。一方オトシマエたちも救出したミホを滝沢礼子に横取りされて…。危しクルセイダーズ。

ＢＰ先生がマンガを描くならこんな感じ、という滝沢と水谷のロマンティックコメディ（ACT12より）

さすがBP先生。この1作で姫のキャラ人気を1位にしたという思い出のイラスト。（ACT5より）

読者人気の高かった伊勢。もっと出番を増やして欲しかった（ACT10より）

第三章

生徒総会の最中、滝沢礼子が起こした鐘楼爆破事件の罪をきせられ無期停学になったあたしたちクルセイダーズは、聖エルザ奪還に向けて伊豆に山ごもりした。一方ミホと姫は、謎を解くカギを求め、姫の父のいるヨーロッパへと旅立った。その間、若の学園支配はエスカレートし、夏休み返上のスパルタ講習を開始。オトシマエたちは、空手部を救出したが、逆にコックリがつかまり、若と滝沢が手を組んだことを知る。はたしてあたしたちは聖エルザを取り戻せるだろうか!?

最初はこんなに少女マンガしていたのだ。記念すべきクルセイダーズ初登場イラスト（ACT1より）

1番好きなキャラはいったいだーれだ!?

ⓒうーん、話が見えなーいけど、まあいいや。ここで核心に触れる質問をしまーす。あたしたちの中で1番好きなキャラは誰ですか？

松枝　好き嫌いというのはあまりない。どういう力関係で扱うかってことばかり考えていた。で、3巻全部書き終えた時点で考えると、チクリンってキャラはもっと活躍させる方法があったんじゃないかななんて思うね。あのキャラ流のハチャメチャさをね。

ⓒそうよ、そうよ。なんでもっと早く気づいてくれなかった？でもいいわ。これで番外編の主役はあたしに決まりね。

松枝　そう、最初の頃、チクリンにずいぶん助けられたからなあ。

BP　ボクはもちろん滝沢礼子さんですよ。後半姫に顔を近づけるため丸顔になってしまいましたけどね。あと書きたらなかったキャラは伊勢。読者の反応でも声が高かったでしょう。あれは1番水谷といんねん深いキャラだから。ただ、基本的には脇役の宿命で…。

松枝　活躍させてもよかったんですけど、そうすると3.5巻か4巻になっちゃう（笑）。やっぱり人間がたくさんいましたね。

ⓒあたしも気になっていたんだけど、読者のハガキやキャラ・コンテストは気になりました？

BP　もちろん。最初姫が人気なくて水着着せたらとたんに大人気になっちゃって。

松枝　そう。

BP　これはさすがにファンはゲンキンだなぁと思いましたよ。

松枝　そのあと、第1話からファンだっていうやつも名のり出てきて（笑）キャラ・コンに関していえば、ミホが最後になって人気が出てきたのはよかったなあ。

ⓒミホちゃん途中でずいぶんいじめられましたもんね。

BP　やっぱあれは泣きボクロをつけたせいだ。

松枝　でも4人もいるとどこか切りくずしやすい所から攻めていかないとね。

BP　でもたまに姫がさらわれるとか。

松枝　ホントね。今考えるとそういうのもありえたかな。

BP　だいたい不幸がミホちゃんに集中して。

松枝　けどねやっぱり章が終わったところまでは、キャラクター総登場編だから、それほどのキャラにも比重はおかれてない。ただ当初ミホが語り手とし出てきたから、ミホの比重が大きいうというだけ。しかし、2章ではミホがあぶない目にあう孤独な戦いをやるというコンセプトがあった。つまりミホが2章の主人公だったということがあったんだ。そして、3章のクルセイダーズが若にのっとられた学園を奪還するという構成は、もう2章が終わったところで、誰も予想しているものだったでしょう。しかし、それだけじゃない。

第2回 イラスト

松枝で賞

埼玉県
森谷充 (No.131)

◀まあ、それだけの話でハガキを選んでみました

大賞

東京都 藤田竜司 (No.128)

▶記念すべき第2回イラスト大賞に輝いたのがこれ。セル画なんです。カラーじゃないのが残念

松枝賞

大阪府
しんかじんじつ (No.132)

▼松枝先生は、女の子に優しいのです。そういうことです。でもホントはコックリさんみたいかな?

姫賞

神奈川県 すえP (No.133)

◀姫の雰囲気にやっぱりビッタリ。女の子のイラストです

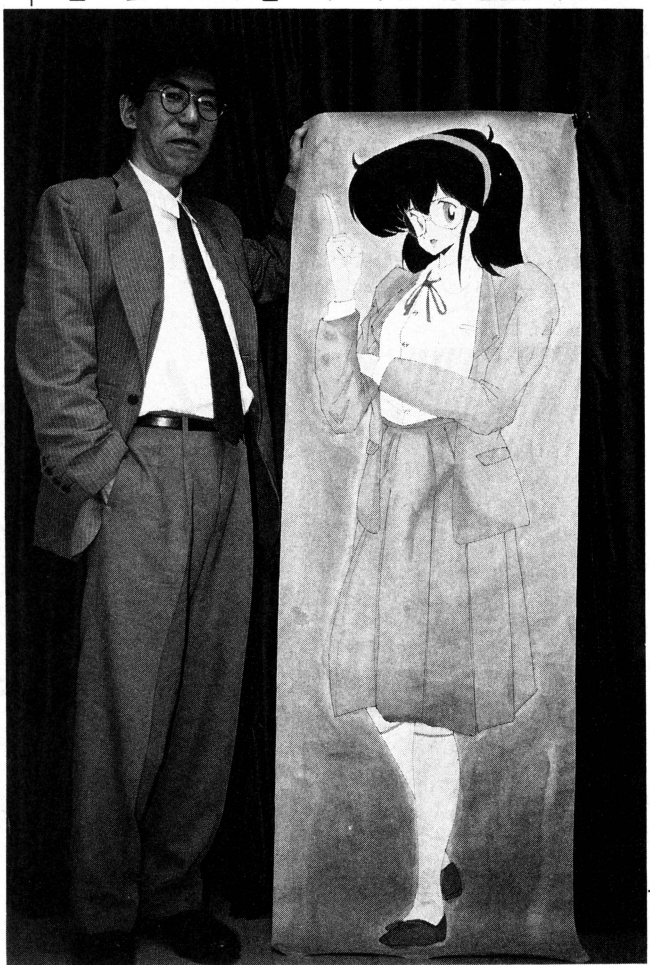
オトシマエ賞

茨城県 海老沼操 (No.134)

◀いっぱい送ってくれてありがとう。代表してこれね

だいイラスト大賞

大阪府
壬生狼 (No.88)



◀頭身大の姫のイラストです。横に立っているのがわれらが松枝先生。壬生狼さん、ごくろうさま

松枝賞

大阪府
吉田志津子 (No.18)

▲みなさんご存知志津子ちゃん。松枝先生お気に入りで、2回連続で松枝賞でーす。あたしも大好きなーんだ

第3章は滝沢礼子の背後に立つ水谷が主人公

松枝 2巻を終えたところで、「若」の学園支配とクルセイダーズの逆襲への訓練という2極対立やそのキャスティングボードを握るのが滝沢だということも頭にあったんだ。ただ、それではストーリーがありきたりでおもしろくない。熱くうねりをだす者が必要だった。それが水谷だった。水谷が若の支配する学園とクルセイダーズの伊豆

大賞発表

お待たせしました。そしてたくさんのご応募ありがとうございました。残念ながら選ばれなかった人ごめんなさい。でも両先生はすべてのハガキに目を通していますからゆるしてね。それでは発表です。

ミホ賞

新潟県　大口小口（No.84）

◀これもカラーで見てほしかったな。〝えるざ〟って感じのミホちゃんです

コックリ賞

千葉県　尾張義国（No.135）

▲旧コックリさんでした

BP賞

兵庫県　高島大（No.137）

▶おっと過激。でも最後だからいいか。なーんてウソウソ。もうBP先生ったら…

チクリン賞

兵庫県　高島大（No.137）

▲たくさん送ってくれた高島クン。表も紹介したかった

滝沢賞

福井県　MAZN（No.129）

◀トーンをキレイに貼ってある、初期の礼子ちゃんです

BP賞

大阪府よしの（No.136）

▲BP先生に大受けしたのがこれ。よーく見てください、笑えますよ

キャティ賞

東京都　とりごえ（No.76）

▼とりごえさん、たくさんのハガキありがとう

BPで賞

埼玉県　森谷充（No.131）

▲まあ、そういうことで、これもそうです。ただそれだけです

山中を行き来して、それで話を盛り上げる役目をはたしてほしいと思っていた。だから結果的には、2章がミホの話だとしたら、3章は水谷の話になってくる。

BP &ⓒ　なるほど

松枝　ここでは打ち明け話。じつは最後に滝沢は死ぬか生きるかわからなかったんだ。これはひとえに水谷に活躍にかかっていた。水谷が完全にクルセイダーズにかけている部分―つまり、ただ学園を取り戻すだけではなくって、滝沢のようなやつでも、受け入れる自由な学園を再建するような形で取り返せ、なんていえるほど、水谷がキャラクターとして成長していれば、滝沢を救えるだろうということだったんですよ。しかも、そのきっかけとなったのは最終回を書く前に、単行本用に新たに書きおろした、伊豆山中でのミホとの会話なんだ。〝えるざ〟になったばかりのミホに水谷が相談にのるシーンがあって、これで水谷の役目がピッタリはまったんだ。そうやって水谷が滝沢とクルセイダーズの橋渡しをしてくれたので、滝沢は助かった。さもなければもっと悲惨な幕切れだったかも。

BP&ⓒ　ふかーい。

松枝　で、じつは滝沢と水谷がその後どうなったかって話が、単行本のエピローグとして入っているんだ。

ⓒうまい

松枝　だから、伊豆での水谷とミホの会話とそのエピローグを読まなければ、この話は完結しないんだ。興味のある人は読んでね。

▲兵庫県　高島大（No137）本当に両先生ご苦労さまでした。あたしたちの気持ちです

Crusaders Diary

©ハーイ、チクリンでーす♥最後のクルダイいってみましょう

聖 エルザのゲーム化の予定はないんですか？　ぜひやってもらいたいのですが、その時はBLACK POINT先生のオリジナルの絵をたっぷり入れてほしいものです。（札幌市　長沢　徹　隊員No.138）

も し番外編てのがあれば、空手部員たちを主人公として話を作ったらおもしろいと思います。（栃木県　田島正隆　隊員No.139）

松 枝先生、今度の単行本の特別付録は「伊勢―機外伝」で決まりですね。（三重県　山下幸紀　隊員No.56）

祝 アニメ化、なんてならないかな!?　そうなったら恵利chanは山田栄子さんでキマリ！（神奈川県　早霧楓　隊員No.140）

こ のまま終わらずに、クルセイダーズの生い立ちから学園に来るまでのお話とか、その後のクルセイダーズとか、とにかく番外編をやってくださいな。それを漫画にしてほしい。あんなすばらしいキャラをさし絵だけで終わらせないで！（鳥取県　ヒ

○最終結果発表　クルセイターズキャラ・コンテスト

順位	名前	月別得票数								総得票数
		5月号	6月号	7月号	8月号	9月号	10月号	11月号	12月号	
1	織倉美保	20	40	36	50	62	31	58	46	343
2	乙島恵利	31	21	35	21	77	18	52	43	298
3	小栗まなみ	34	26	34	25	16	26	37	50	248
4	白雪和子	17	18	24	22	22	13	39	83	238
5	伊勢一機	／	／	8	6	153	／	8	9	184
6	宇奈月京平	7	17	9	18	40	14	25	23	153
7	キャティ・フナダ	3	1	1	／	／	3	6	60	74
8	滝沢礼子	8	6	3	8	7	12	10	14	68
9	水谷　薫	2	16	1	3	14	9	8	11	64
10	姉小路征司郎	／	／	／	／	8	9	7	5	29
11	広岡シンイチロー ヤスジロー	／	2	7	／	3	／	10	1	23
12	若松ダイスケ	／	／	4	／	5	／	1	2	12
13	レオポルド教授	／	／	／	1	1	／	／	6	8
14	ミス・ランドルフ	／	／	／	4	／	／	／	／	4
14	柴田	／	／	／	／	／	／	3	1	4
16	シモーヌおばさん	／	／	／	／	／	／	／	1	1
16	教　頭	／	／	／	／	／	／	／	1	1
16	安田ヒロシ	／	／	／	1	／	／	／	／	1
16	松岡カズミ	／	／	／	／	／	／	1	／	1

▲静岡県　土羅江門（No.148）姫のこんな顔も見たかったですね、次回作に期待しましょう

その後のクルセイダーズはどうなるのか？

©今後のあたしたちの活躍について教えてください？

松枝　エルザのおもしろさのひとつに、いろいろな人間が、それぞれの視点から物語を追っていくというものがあったけど、それじゃ書けないものを聖エルザのキャラで書きたいね。

©前号で重大発表が聞けるって書いてあるんですけど。

松枝　それじゃ、しょうがない。お前を主人公の話にしてやろうか。

BP　じつはこれは遠大なサーガのひとつで、次の４作めは最初のシーンに戻るんですよ。

©じゃあ、あたくたちの１年の秋の話を文庫で書きおろしてくれるんですね。

松枝　そうだよ。スターウォーズみたいに。

©それでは最後に両先生の今後の予定について？

松枝　コンプティークの新連載のタイトルは「パンゲア」。世界が舞台になるノンストップアドベンチャー。聖エルザが「こんな学園ミステリーはかつてなかった」と言われたように、パンゲアは「こんな冒険小説はかつてなかった」と言われるように痛快無比、波乱万丈のストーリーにするつもりです。

BP　ひき続きコミックコンプの「宇宙英雄物語」の人気投票のほう、よろしくお願いします。

©それでは両先生とも長い間ありがとうございました。お疲れさまでした。

▲大阪府　壬生狼（No.88）受験生の読者もいっぱいいました。姫にならってガンバッテね

▼東京都　有賀糖（No.150）三バカトリオの活躍を見たいってハガキも多かったですね

ョウ・カルマ　隊員No.141）

やっぱり〝ビデオ化〟するしかない！　みんなで聖エルザをもりあげよう。（静岡県　黒騎士　隊員No.142）

▲東京都　有賀糖（No.150）若のプッツンぶりって面堂終太郎に似てると思いません

小説の次はビデオ化だ。希望キャスト　美保？？？　チクリン＝原えりこ　オトシマエ＝伊藤美紀　姫＝鶴ひろみ　コックリ＝矢尾一樹　礼子＝篠原恵美　水谷＝玄田哲章　若＝池田秀一　こんなもんだったら最高。（千葉県　Pull３　隊員No.143）

聖（セント）エルザがもうすぐ終わってしまうのは、とっても悲しいです。こんな素晴らしいSTORYは絶対に続編を作るべきだ！　と思っているのは私だけではないと思います。いつかまた「続・聖（セント）エルザ」を作ってください。（東京都　HIME IS BEST隊員No.144）

文庫版の方でもいいから、平和になった後の聖（セント）エルザをクルセイダーズ、特にミホちゃん中心で書いてください。（愛知県　金野真見隊員No.145）

番外編を出してください。内容はコックリさんの通っていた学校のことなど、それと付録は文庫本では載せかれなかったイラスト集をやってほしいと思います。（秋田県　山本剛　隊員No.146）

宇宙皇子」か「The Five Star Stories」の併映で、劇場用アニメにならんのだろうか？（京都府

▲宮崎県　ハスター（No.149）ピンチになると爆発する礼子さん。彼女のトレードマークねっ

三輪圭基　隊員No.147）

©みんな、長い間応援ありがとう。みんなの期待に応えて、番外編は続きそうです。アニメ化や映画化の予定はありませんが、それはこれからのみなさんの熱い思い入れ次第だと思います。だからこれからも聖エルザを応援してください。また会う日まで…♥

サヨウナラ

最後のプレゼント

▶松枝蔵人著「ジェラルディン・サーガ①人外魔境コブの秘密」（富士見書房）460円、11月21日発売。これを５名にプレゼント。いつものあて先に。

See You Again!

PANGAEA
パンゲア
HYPER-GENETIC CIRCUIT

ニューイヤー アドヴェンチャー始動!!

◀上条(かみじょう) 泉(いずみ)
17歳 身長171cm 58kg 都立高2年
ニックネーム：イージィ。自分が平凡だとは思いながらも、イージィと呼ばれるのを気にしている。そろそろ大学受験の心配があるのか、地理や歴史など、知識はなかなか。パソコンが趣味とか。

クリエイターズデータ

松枝蔵人(まつがえくろうど)／1955年、新潟県に生まれる。早稲田大学露文科卒。蟹座のO型。

約2年間続いた『聖(セント)エルザクルセイダーズ』の連載を終え、ホッとひと息。次代を担うニューストーリーテラーとして、独自のAVGノベルズの世界を『聖エルザ』で築いた。AVGノベルズワールドで氏が次に目指す境地は、原大陸“パンゲア”に象徴される謎と果てしない冒険のミステリーワールド。3人のハイパーキャラクターたちが君を誌面にクギづけにするぞ！　新春特大号に期待大!!

吉富昭仁(よしとみあきひと)／1970年、福岡県生まれの宮崎育ち。宮崎在住の新進漫画家。コミックコンプ第二回新人オーディション佳作入選。現在角川書店ドラゴンコミックス、ソーサリアンシリーズを描き下ろし中。

画／吉富昭仁

◀須永葉介（すながようすけ）
19歳？ 身長185cm 70kg
ミュージシャン修業中。ブルックリンのアパートメント住い。高校を中退。家出同然に渡米。皿洗い、メッセンジャーボーイなどのアルバイト生活。しなやかなボディーと、ちょっと危険な雰囲気が魅力。
我らが"イージィ"こと、上条泉クンは17歳、フツーの高校生。冬休みをひかえ、予備校の期季講習に申し込もうかどうか、と迷っていた。そんなある日、パソコン通信の彼のメールボックスにナント！ ニューヨーク行きの航空券とホテルの予約がまぎれこんでいたのだ。新種のコンピュータウイルスの仕ワザか？
家族にウソをつき、ついに渡米作戦を決行したイージィ。ところがそれは、超現代都市から古代遺跡、未踏の秘境へとつづくめくるめくような冒険の旅立ちとなったのだった！ 果たして謎のキーワード"パンゲア"とは幻の原大陸のことなのか？
「聖（セント）エルザは、いわば学園という閉ざされた空間での若者たちの葛藤のドラマでした。こんどはドーン！ と世界を舞台にして、波乱万丈、痛快無比のエンドレス・アドヴェンチャーを書いてみせますよ。フッフッフ」
と、作者の松枝蔵人先生は自信タップリに語ってくれたぞ！
※松枝・吉富両先生に励ましのお便りを出そう！ 宛先は「コンプティークP係まで」
◀ルル LULU
15歳 身長164cm 53kg 正体不明
泉たちを冒険に連れ出すきっかけを作る謎の外人娘。世間知らず、ワガママを絵に描いたような少女。一見ニブそうだが、実際はとてもタフで敏捷。また普段の服装からは想像できない姿態が実は……!?
KURONBOKUN

パソコンRPGの名作、遂に小説化!!
イース 失われた王国
飛火野耀
イラスト:藤原カムイ・杉浦守
420円　©日本ファルコム株式会社

ホラーRPGの世界を堪能!!
ラプラスの魔
安田均:原案　山本弘:著
イラスト:結城信輝
420円

本格的ファンタジーRPG小説登場!!
ロードス島戦記
水野良　原案:安田均
イラスト:出渕裕
420円

ゲームデザイナーの書き下し
SFファンタジー
ウルティマ妖魔変
第1部水竜の章
西谷史　イラスト:末弥純
340円

角川文庫

NHK大型番組の出版化

コンピューター社会はここまできた！
最新情報を伝えるシリーズ

コンピューターの時代 全3巻

NHK取材班編　キャスター坂村 健氏（東大助教授）

最新刊

2 機械と人間の接点 コンピューターとつきあうには

社会のあらゆる場所で活躍しているコンピューター、最も身近な衣食住の分野から、芸術や音楽の分野にまでその広がりは想像を遥かにこえている。コンピューターが生活にどう入りこみ、将来どう使われるべきか。コンピューターと人間のかかわりを描く。

既刊

1 トロンへの道程 それは夢から始まった

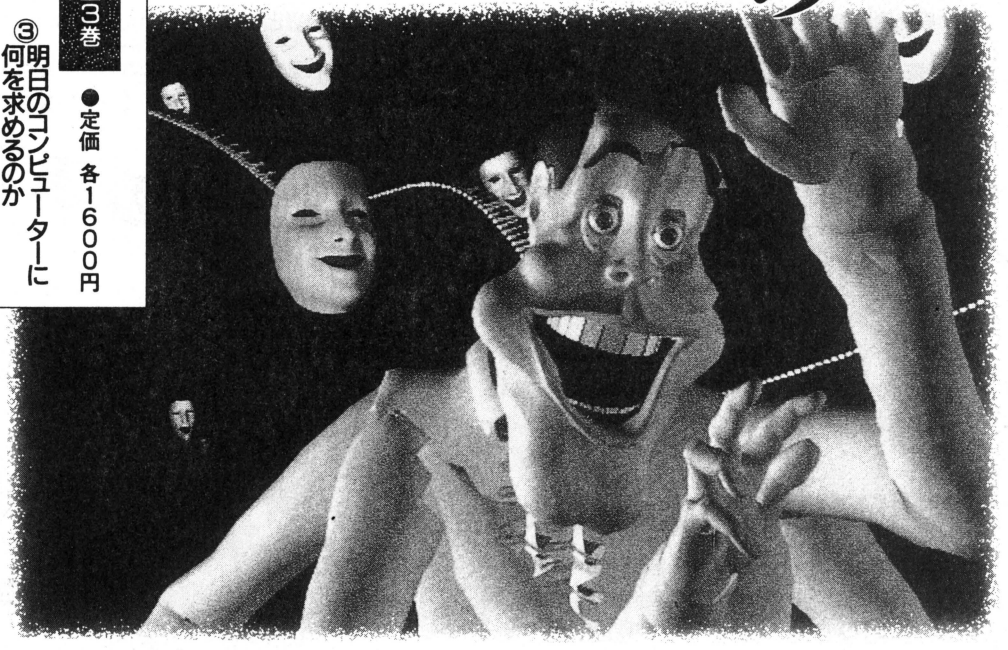
A5判・上製カバー装・平均250頁・口絵カラー16頁・本文図版多数
●定価 各1600円

好評既刊

世界の中の日本 コンピューターが世界を変える 全3巻

①日本は情報大国になれるか　②コンピューターは言葉の壁を越えられるか　③明日のコンピューターに何を求めるのか

●定価 各1600円



角川書店　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

物語の花束を、あの人に……

カドカワ・グリーティング・ブック

KADOKAWA GREETING BOOK

いま、いちばんハートフルなプレゼントの本。角川書店から誕生。

たとえば、たいせつな人へのプレゼント。誕生日のお祝いやクリスマス、ヴァレンタインなど、贈物におしゃれなカードをそえると、より楽しくなるもの。気持ちも一緒に贈りたいから、カードの代わりにお気にいりの絵物語をそえる。ひとつの物語を共有する楽しみ、うれしさで、もっともっとハッピーに……。「カドカワ・グリーティング・ブック」は、そんな願いから生まれました。当代の人気作家たちによる書下しの珠玉の短編に、それを彩る一流のイラストレーターの描下しの美しいさし絵入りのかわいい本。この物語があなたの心を、たいせつなあの人へ伝えます。

間近にせまってきたクリスマス。あなたの想いをたくして贈るのは、どのお話ですか？

吉本ばなな イラストレーション 北島淳一
ホーリー HOLY
万全の準備で、クリスマスをすばらしい日にした私が、街角でひろった、小さな出会い。未来のクリスマスに想い出せる素敵な出会い。

山田詠美 イラストレーション 小野利明
HER
兄さんは私を悪く言うけれど、男が私の領域に入ってくれば、恋をするのは当たり前だ。セクシーなくせに礼儀正しいこの男にしたって……。

林真理子 イラストレーション 奥村靱正
キス、キス、キス KISS. KISS. KISS
17才まであと二ヵ月。16才で初めてのキスをするために、急がなきゃ。でも、健太はそんなことしそうにない。どうしたらいいんだろう。

銀色夏生 イラストレーション 著者
青い玉 A BLUE JEWEL
青い玉を見つければ、幸福になれる。見つけるためなら、どんな事にも耐えられる。ぼくは青い玉を捜しにでかけた。そしてぼくが見つけたものは……。

チャールズ・M・シュルツ イラストレーション 著者
ジョリィ クリスマス ウィズ スヌーピー
JOLLY CHRISTMAS WITH SNOOPY
スヌーピーたちのクリスマスにようこそ。いつもは縁遠い人たちも、この日ばかりはハッピーにお近づき。皆さんもご一緒にどうぞ。

片岡義男「最愛の人」以下続刊予定

体裁：ブックレット＋封筒＋内容説明カード
四六変型判（左右101㍉×天地188㍉）の手に持ちやすいカードサイズ／32頁／オールカラー／手ざわり優しい和紙使用／70円で郵送可
予価：各500円

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)／振替東京3-195208

角川文庫

KADOKAWA SHOTEN NEWS NOV. 1988

自分を読む

青帯は毎月1日発売です。 **角川文庫のニューウェーブ** 新刊★話題作

ガル・フォース 緑の聖女のアリア

平和の砦を守ろうと奪闘するルフィたちの運命は？ 完結編。380円

既刊 ガル・フォース 全四冊 ①②③460円 ④420円

最新刊 **富田祐弘**

聖エルザクルセイダーズⅢ［聖戦！］

はたしてペンダントに秘められた謎とは？ 完結編。420円

既刊 聖エルザクルセイダーズ 全二冊 (Ⅰ)380円 (Ⅱ)420円

最新刊 **松枝蔵人**

神々の血脈 第5話 恋人達の聖戦

超古代の神々が現代に繰り広げる壮絶なる戦い！ 340円

既刊 神々の血脈 全四冊 ①②380円 ③④340円

最新刊 **西谷史**

王子さまを探して

夢いっぱい、恋いっぱいのロマンチック青春物語。380円

最新刊 **花井愛子**

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー③決戦

美少女ルナ・ヴァルガー危うし。黒蛇魔獣が大暴れ。420円

既刊 魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 全二冊 各460円

秋津透

湘南ドラゴン伝説Ⅱ 虎教師の吠える夜

"神聖なる海"を守るためたちあがった若者の闘い。420円

既刊 湘南ドラゴン伝説Ⅰ 380円

新田正明

瑠衣におまかせ！

プロレス界の謎に巻きこまれてしまった瑠衣。380円

既刊 瑠衣が一番！ 340円

団龍彦

ラッキー・リップス 魔群惑星⑤

美少女ストーン・リップス、故郷を救えるか!? 完結編。420円

既刊 魔群惑星 全四冊 各420円

渡邉由自

黄金拍車3 異次元騎士カズマ

〈伝説の勇者〉にしたてあげられたカズマの運命は…。490円

既刊 黄金拍車 全二冊 各460円

王領寺静

花が散る春 蜜柑山奇譚

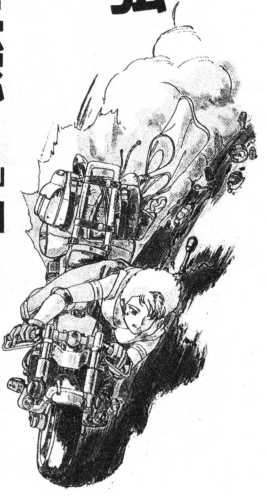
不思議な力を持つ転布子…。新感覚SFファンタジー。380円

大和眞也

ガイア・ギア 1

新たなる巨大ロボットの誕生。壮大なるSF！ 420円

富野由悠季



角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

コンプティーク＆EYENET
アイドル予備校

パソコン通信で
アイドルと
お話し!!

「北岡夢子」ちゃんが、ついに予備校を卒業します。さみしくなるけど、これも夢子ちゃんが成長した証し。みんなこれからも夢子ちゃんのことを精いっぱい応援してあげようね。がんばれ！　夢子!!

祝・卒業　夢子の夢はコンサートツアー

――はじめに、夢子ちゃんの近況を！

私ね、本屋さんで毎号コンプティーク見てチェックしてるヨ！(笑)けっこう、イベントにパソコン通信をやっている人が来てくれて、私あての打ち出したメッセージをどっさりくれるんです！最近、パソコン通信やっていなかったからうれしかった！　ちゃんと全部読みましたヨ！

――デビューしてからだいぶたったけど、心境の変化ってある？

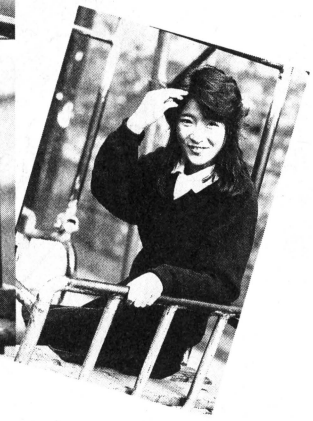
イベントが楽しい！　地方とかまわって、デビューの時にまったく来てくれなかったのに、今ではたくさんのファンが来てくれるようになった。ここの会場はいっぱいにならないだろうな、と思っていたところがいっぱいになったりして、すごくうれしかった。うれしー！

――パソコン通信とか最近やってないんだけど、どう？

やりたいな、と思っているんですよ。みんな、けっこうメッセージ送ってきてくれてるから。でも、機会がないから……残念だなぁーって。

――夢子ちゃんはパソコン通信をだいぶ長いことやっているんだよね？

そう！　デビュー前の最初の大きな仕事だったんで、すごく印象に残っているの。



▲表情生き生き！　笑顔もばっちり決まってるヨ！

――パソコン通信ってどう思う？

なんだろう？　電話だといっぺんにいろいろな人と会話できないし、友だちの幅を広げるのにいいと思う！

――ところで、パソコン通信以外でパソコンにさわったりしない？

学校でやった！　授業であるんですヨ！　私、得意になっちゃったもん、「私、知ってるヨ！」って。

――じゃあ、成績良かったんだ？

楽しかったけど、成績悪かったの……。

――アララ！　じゃ、ゲームなんかは？

▲顔がやせた……。そういえばかなりおとなっぽくなったね

▲アンニュイな雰囲気だって出せちゃう。いつまでもフォトジェニックでいてね

私、ゲームはダメな子なの。友だちの家に行ってみんなが遊んでいても、見ているだけなの。

――それじゃあ、自分のゲームを作るとしたら、どんなゲームにしたい？

けっこう考えるゲームがいいと思うんですよ。芸能界の問題に答えるようなゲームがいいんじゃないかな？　私が出てきて問題出すの。(笑)

――それはおもしろそうだ！(笑)そうそう、10月5日には新曲の『恋心』が出たんだよね？

漢字2文字シリーズはこれで最後です。おとなしい曲です。この3曲でいろんな私が見れたかな？　って思うな。

――ところで、夢子ちゃんは成長したんじゃない？

顔はやせたって言われるの(笑)。性格はね……たくましくなった！

――そっか！　そういえば、『恋心』を買うとフォトコンテストに参加できるんだって？　どんな写真撮ってもらいたい？

自然な顔！　パッて見たときの顔を撮ってほしいな！

――では、今後の抱負を。

後悔しないようにがんばろうと。それから来年はコンサートをやりたいなーって思う。コンサートで、メッセージソングみたいなの歌いたいな。

――最後にメッセージを。

写真と実際では違います(笑)もちろん、歌も生で聞くと違うから、イベントに来て、生の私に会ってください。

▶新曲の『恋心』は現在好評発売中。フォトコンテストに参加することができる、というおいしい特典付き。くわしくは、レコードを買ってからネ！

３人娘の学園祭

「アイドル予備校・秋の学園祭」が、11月5日に開催されました。これは東京電機大学の二都錦祭の一環として行なわれたもので、入場無料、カメラ持ち込み自由！という寛大さ。アイドル予備校の3人娘が、予備校主催以外のイベントに出演するのは、これが初めて。アイドル予備校もだんだんメジャーになってきたみたいです。当日は、歌あり、ゲーム大会ありのもりだくさんの内容で、1時間半、思いっきり遊んでしまいました。聖子、裕美、真実の3人娘は大はしゃぎ。いならぶカメラ学生を前に、もう一人前にポーズをとっていました。

これからもこういうイベントに積極的に参加していきたい。3人娘は声をそろえて、そう宣言していました。

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk

ついに回線増決定！　メニューも一新して、ますますがんばるコンプティークBBS。これからのパソコン通信はコンプティークBBSがリードするのだ（ちょっとぶちあげすぎかな……）

BOARD WATCHING

メニュー一新新装開店だ！

しつこいまでの「回線増やせコール」が通じたのか、ついにコンプティークＢＢＳの回線増設が決定しました。いまのところ２回線の増設を予定しています。これで全部で６回線。混雑が緩和されることを願っていますが、現状を見るかぎり、会員が増え続けているので、大きな改善にはならないかもしれません。でも、絶対量が増えたんだから、気休めにはなります。

さらに、10月のテレビ・ラジオの番組改変に合わせてメニューを一新し、新しいボードをたくさん作ってしまいました。全体のメニューマップは右ページに掲載したので、そちらを見てください。もちろん、システム（容量）の関係で、新設にともないなくなってしまったボード（コミックコンプのボードなど）もいくつかあります。

では、恒例の新ボードの紹介といきましょう。

まずは、本誌で大人気の「ロボクラッシュ＆トップをねらえ！」のボードができました。当面は参加者のフリートーク形式で進みますが、もしかするとネットならではの新企画が生まれるかも……。

また、「福袋」「ＧＭ」「ＰＤＳ」の各ボードに「○○トーク」という形で、質問などを書きこむボードができました。これまでは、データのところに質問などを書きこんでいたのですが、これではプログラム自体との混乱は避けられませんでした。この不便を解消し、活発な意見交換をしようという目的で、「ファイル」のボードが新設されました。質問などはこちらへどーぞ。

その他にも、先月号でお知らせした「ハードパックボード」が盛況。かたいネタもきっちりフォローするコンプティークＢＢＳです。

また、「コンプティークＢＢＳを考える」というちょっとかためのボードもオープンしました。コンプティークＢＢＳについて議論し、ＢＢＳの今後の展開をマジメに考えていこうというものです。

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークＢＢＳには、ＳＦのファン（というよりもマニアかな）がたくさんいます。そこで「ＳＦサロン」をオープン。これまでは「小説」や「狂乱酒場」などでＳＦの話をしていましたが、今度からは専用の「ＳＦサロン」に集ってください。マニアックな書きこみを期待しています。

また、あっと驚く新企画、「オンラインゲーム」のボードを新設！　この記事を書いている時点では、まだ詳細未定ですが、なかなか楽しいものになりそう。これまでにない斬新なオンラインゲームを提供しちゃいます。

アクセス番号は

03-221-9850

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - インフォメーション
  - みんなみてみて！
  - 3誌編集部よりのお知らせ
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - ヒントをくれ！
      - ソーサリアン
      - イース
      - 海外ゲーム
      - ウィザードリィ
      - Ｔ＆Ｅ
      - 懐かしのレトロゲーム
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - シナリオ長者
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っP！の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場
      - メゾン・コンプ5号室
      - メゾン・コンプ6号室
      - イベントルーム
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック(旧COMITALK)
    - RPG WORLD
      - ロードス島戦記
      - D & DとAD & D
      - トラベラー
      - その他のテーブルトークRPG
      - ロボクラッシュ & トップをねらえ!
  - マル勝ファミコン
    - ゲーム・フリートーク
      - ファミコン
      - PCエンジン
      - セガ
    - Q&A+裏ワザ
    - ビショップ小峯の部屋
  - オンラインゲーム
  - ハードパックボード
    - 第一会議室：ビジネスソフト
      - ワープロ & エディタ会議
      - ネットワーキング会議
    - 第二会議室：ノンセクション
      - コンプティークBBSを考える
  - フリートーク
  - データボックス
- 4. データバンク
  - ちょっとHな福袋
    - 福袋データ
    - 福袋トーク
  - ゲームミュージック・シアター
    - GMファイル
    - GMトーク
  - PDS
    - PDSファイル
    - PDSトーク
- 5. システムツール

※10月31日現在のメニューです。

コンプティークBBSに巣くう

Sig Opの横顔とその正体!

ネットを支えるのはオレたちだ！

COMPO133

福袋総管理人★

ども、コンプティークＢＢＳの“悪魔の使い” JIONG です。まずは、本名を名乗ったほうがいいのかも知れないんですが、あえて伏せておきます。(ＮＥＴ内プロフィール参照)

『ちょっとＨな福袋』も、ようやく形になり、ひと安心していたところに閉鎖処置を受け、新しく『福袋トーク』を新設して『矢野徹の狂乱酒場』に次ぐ勢いで、1000アーティクルを突破。回線増設も決まり、閉鎖中の福袋データの方も時間制限つきで開放できるようになってきました。福袋のデータは、“町田―TOWN―NET”でＰＤＳとして人気があったBATCH氏の「MAKE3」という機種互換DATAのＣＧ圧縮／展開ソフトのおかげで、ここまで成長してきました。

また、『福袋トーク』では“称号”というおもしろい企画も行い、キング連はＯＦＦで連絡を取り合い、各種イベントまわりや、喫茶店めぐり（ボードでは今話題!!）などを行っております。ま、今後ともよろしくお願いします。

COMP0049

SCITR★N

ども「ＧＭファイル」とＧＭトーク」のSigopをしているSCITR★Nです。とりあえず自己紹介でも……。

●ハンドル名：SCITR★N（PONYとは関係ありません）

●ＩＤ：COMP 0049●年齢：22歳●職業：ライター＆ゲームプレイヤー。

●本名：秘密●年収：ほんのひと握りです

と、こんなところです。

さて、「ＧＭファイル」とは何をするボードかと言いますと、自分や他人（もちろん、許可が必要）の作ったアーケードやパソコンゲームのＢＧＭプログラムを、優先的にUPorDownできるというボードです。また、「ＧＭファイル」のすぐ隣りには「ＧＭトーク」なるボードがあり、こちらではＧＭに関することなら、なんでも書きこみＯＫ！　サウンドボードⅡのＱ＆Ａなんかもこちらでやっています。みなさんもＧＭの話題をひっさげて、一度のぞいてみませんか？

コンプティークBBS ID申請書

氏名	男・女	使用機種	
住所	〒		
職業	年齢 歳		
電話			

コンプティークBBSに希望すること

ID

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。もれのある場合はＩＤが発行できないことがあります。

●波線で切り取り、封書で（60円切手を貼った返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。

●コンプティークＢＢＳへの書きこみの著作権は、角川書店に帰属します。あらかじめご了承ください。

NETWORK TOPICS 1

バナナで楽しくパソコン通信！

ＭＳＸ専用のパソコン通信として知られる日本テレネットの「リンクス」が、ラジオ番組や情報誌と組んでマルチメディア展開による新しいパソコン通信サービスをスタートさせた。

サービスの内容は「ときめきバナナネットワーク」(10月14日放送開始。ニッポン放送。毎週金曜日の20:30〜21:00）という番組の「ときめきバナナオーディション」というラジオ番組とタイアップ、リンクスのサービスを広めていこうというもの。ニッポン放送のサービスボードを使ってリンクスをアピールしちゃおうって仕掛け。ラジオのパーソナリティは吉村明宏。

また、ラジオの放送内容をビジュアル化した情報誌を発行することで、パソコン通信、ラジオ、出版のマルチメディアによる展開を実現した。これまでもパソコン通信とテレビ・ラジオのドッキングしたものはいくつかあったが、今度はそれに出版が加わり、ビジュアルによる楽しい展開が期待できそう。

さらに、書店に端末を設置することで、パソコン通信になじみの少ない人

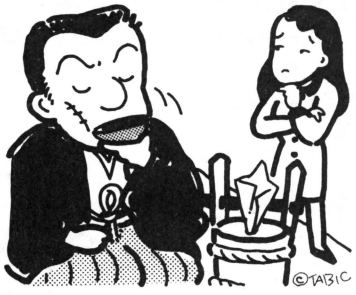
にもリンクスの楽しさを味わってもらうことができるようになった。端末を設置する書店は、東京都内、およびその近郊にある文教堂チェーン（70店のうち２店)、12月に完成するタカラファッションビルなど。

くわしくは、日本テレネット㈱ ☎075-251-0635へ。

新・ファズの大好き！BBS vol.4

青竜微小電脳通信（セイリュウパソコンツウシン）その弐

—小林信彦先生に敬意を表して—



「本日火入れおこの——う、きゅうはちまるぅーいちぃーういえっくすう」

いよいよ今日は、大親分の一声で決まった青竜ＮＥＴの火入れ式である。組員一同黒服に白ネクタイ。神主のあげる祝詞を頭をたれて聞いている。

紋付に羽織袴姿の大親分は、すでに御神酒も入って、上機嫌。神主の祝詞が終るやいなや、

「ＢＢＳも大海を渡る船みたいなもんじゃ。みんな力あわせて、あんじょう、きばりや。ほれ、出港やあ！」

大親分は用意していたシャンパンをコンピュータに威勢よく打ちつけた。わあーっとあがる歓声。

「よっしゃ、鉄。スイッチオンせえ」

深くうなづいた鉄は、シャンパンだらけになったコンピュータのスイッチを重々しく押したが、現れた画面は昨日まで何度もテストしてきたＢＢＳの画面ではなかった。

「おかしいなあ。なんや様子が違うで。動かんか！　この！」

鉄がハードディスクをどつくと、今度は完璧に画面が死んでしまった。

「しょうもない機械や！　そやから機械なんぞは信用でけん。だれぞ電気屋のあんちゃん、呼んでき一や」

結局、ハード・ソフトとも交換となりスタートは3日遅れてしまったが、ＮＥＴ自体は思ったより、ずっと順調だった。

ボードは「青竜会大放談」「月例会報告」「大親分の部屋」「塀の外から中から」…など10個余り。中でも「小指の思い出」というボードは盛況であった。

ＣＨＡＴもあるにはあったが、みんなキータイプに慣れていないせいもあって

「こんにちは」

「いかがおすごしですか」

「今日はいい天気ですね」

などという、時候の挨拶以上にはなかなか進まないようだった。

鉄は「アンデッドアイアン」というハンドルを付け、Sys Opの大役を仰せつかっていた。

「何度試しても、BUSY、BUSYと出ます。出過ぎたこととは思いますが、そちら様の機械に不具合いがあるのではないのでしょうか?」

（それは、話中なんです。もうちょっと待ってかけ直してください）

「時々変な字や図形が勝手に出てきて困ります」

（それは、文字化けといって電話回線に雑音が入るために起こる現象です。かけ直してみてください）

鉄の元には毎日何十通という質問のメールが殺到した。不思議なもので、実際に会って話すのと違い、メールやボードでは言葉使いも非常に丁寧で、当初予想された内輪もめなど、一切なかった。回線が混雑する時間帯も、自主的にそれぞれの組が時間を譲り合うことにより何なく解決された。しかし、青竜ＮＥＴがオープンされて１カ月がたった時、誰もが予期しなかった大問題が持ち上がってしまった……。　**（深沢美潮）**

（注）これはまったくのフィクションであり、登場人物、団体などにモデルなどは一切ありません。

NETWORK TOPICS 2

パソコン通信でロックする！

ニフティサーブでおなじみのエヌ・アイ・エフがまたまた、新しいパソコン通信サービスを開始した。ボクたち情報敏感人間にとってはとってもうれしい、その名も「ROCKNET JAPAN」。これは、ロック情報提供サービスと情報交換のためのフォーラムによる2本柱によって構成され、ニフティサーブを通して、音楽関係者同士のコミュニケーションを深めていこうというもの。

情報提供サービスは、コンピュサーブ内の「ROCKNET」からロックの最新情報やうわさ話など、日本国内では入手しにくい情報を国内向けに翻訳して提供するもの。さらに、国内のコンサート情報や来日アーティストへの独自インタビュー、国内のヒットチャート、新譜情報などを加えた多彩なサービスが用意されている。

利用料金は、1分間10円のニフティーサーブの基本料金の他に、1分間20円の追加料金が必要。

フォーラムは、会員のなかでロックの好きなメンバーが集まり、自由に意見交換や情報交換を行なうことを目的にしている。ここではFMラジオ放送の番組リクエストを電子掲示板に書いたり、電子会議で国内外のロックに関する話題を電子会議で議論することもできる。

また、人気アーティストを囲んでのリアルタイム会議（アイドル予備校のオンラインDJみたいなもの）も開催される予定。また、レコードジャケットなどのグラフィックデータがデータライブラリに整理されているので、画像データベースとしての使用も可能です。

メニューは「最新情報」「うわさ話」「ロックFMステーション情報」「インタビューネットジャパン」「全米ロックコンサート情報」「アメリカロックヒットチャート」「日本ロックヒットチャート」「新譜情報」に分かれています。

くわしくは、エヌ・アイ・エフへ☎03-221-6949。

ビショップ小峯の部屋

このところ、コンピュータ・ウイルスに関する記事を新聞紙上などでよく見かけるようになった。9月ごろに起こったPC-VANでのウイルス騒ぎのせいで、やっと現実問題として認識されるようになったらしい。とはいえ、一般の人々のウイルスに対する認識はまだ相当低いようで、「人体に対する影響」を心配しているおじさんたちもいるそうな……。日本はまだまだ平和なようですな。しかし、どこのどいつが、なんの目的でそんなことをしているのか、そんなことをしてなんの得になるのか？　シロウトのワタシにゃあさっぱり理解できませんな。

このようなコンピュータ・ネットワークの犯罪は、今のところ、かなりの知識と頭脳を持った特定の人間にしかできない犯罪のように考えられている。しかし、現在、パソコンを使うことを当たり前にしている世代（10〜20代）が社会の中心になり、世の中からコンピュータアレルギーが駆逐されて、電話やテレビのように、一家に一台コンピュータの時代になれば、コンピュータ・ネットワークを使った犯罪なんて、それこそイタズラ電話くらいの手軽さ（?）でできてしまうようになるんじゃないだろうか。そう、あと50〜60年、ひょっとすると20〜30年先には、そういう時代が訪れるんじゃなかろうか…。

コンピュータの技術がものすごい勢いで発展している現在、10年先のコンピュータシステムについて考えをめぐらせてみるのも楽しいけれど、それといっしょに黒い影がつきまとうことも忘れてはいけない。コンプBBSのメンバー諸君は、まちがってもコンピュータで悪事を働こうなんて考えないように！

今回は、ちょいとBBSから話題がそれたような気もするけれど、コンピュータを凶器に使おうという輩が、一般のBBSにも入りこんできたことに対して、怒りと憂いを感じたものだから…。

Let's play in the cyber space

OTAKU CLUB

○西谷　史
○多摩　豊
○矢野　徹
○菊川涼音
○先江　進
○秋篠雅弘

Illustration
Hiraku Shinno

文:西谷 史

悪意の辞典

彼女はあまりにも高機能化されすぎていて、どういう原理で動いているのか、確かめようもありません。したがって、悪意ある第三者が彼女を通じてなにかを仕掛けてきても、それに気づかないだろうと考えると怖いのです。

ぼくは短い間ですがパソコンの業界で飯を食い、小説を発表する機会を得たのも、ＢＢＳにショートショートを放りこんだのがきっかけなんです。これだけコンピュータにお世話になりながら、ぼくは今もって彼女が嫌いです。彼女はあまりにも高機能化されすぎていて、どういう原理で動いているのか、確かめようもありません。したがって、悪意ある第三者が彼女を通じてなにかを仕掛けてきても、それに気づかないだろうと考えると怖いのです。あるいは、ぼく自身の中に潜在的な悪意が潜んでいるので、よけいそう感じるのかもしれません。

チップの悪意

最初から堅い話で恐縮ですが、車から家電製品にいたるまで、新しく開発した商品（耐久消費財）を普及させていくのは、メーカーにとって骨の折れる仕事です。しかし本当にメーカーが苦労するのは、普及率が上限に達した時、どうやって消費者に商品を買い換えさせて、販売量を維持するかということなのです。あまり完璧な商品を作ると、消費者の買い換え意欲が鈍って、結果としてそのメーカーのシェアが落ちるということもあります。1960年代のブルーバードなんかそのよい例じゃないでしょうか。

したがってメーカーにとっては、消費者が購入してから５～６年間異常なく機能した後、突如として壊れるような商品こそ理想の商品と言えましょう。

つい数年前まで、そんな商品を作ることは夢のまた夢でした。ところが、ＬＳＩの機能が格段に向上したことで、これが可能になった……のではないかと思います。

例えばビデオやＣＤのような電子製品で、メインコントロール部分のＬＳＩを稼働後５年たったら過電流が流れて壊れるように設計しておくのです（より完璧を期するためには、ＬＳＩによって壊れる時間に変化をつける）。そして、ＬＳＩを交換するよりも、新製品に買い換えたほうが得だと思わせるような価格設定をしておけば、ぼく達ユーザーはころりと騙されるのではないでしょうか。

このＬＳＩが間違って原子力発電所や兵器で使われたとすると……これはＳＦのテーマですね。

カードの悪意

もし政府が徹底した国民監視体制を敷くつもりなら、圧倒的な普及率を誇る免許証を利用するに違いありません。

もちろん管理色を正面から打ち出したら世論の猛反発をくうに決っています。以下では、ぼくが政府担当官ならこうするという手段を考えてみました。

①免許証をＩＣカード化して複合機能を持たせ、個人情報をすべてカードに入れて、警邏活動中のパトカーなどでも、簡単に個人のプロフィールが読み取れるようにします。

国民に対しては、免許証に現金決済機能を持たせ、有料道路通行料金をカード引き落しにする。あるいは手間のかかる免許証の更新を、もよりの駐在所でやれるようにするためと、発表します。

②免許証に発信機能や盗聴機能を組み込み、ひとりひとりの生活を完璧にフォローできる体制を作ります。

国民に対しては、どのような緊急事

態にもすぐに警察官が駆けつけるためと発表します。
③世論の動行をにらみながら、こういった機能を持ったチップを人間の体に埋め込みます。これで完了です。

音の悪意

近ごろ、不可聴域の効果音を使って勉強の能率をあげたり、心を落ち着かせたりといったことが話題になりますが、なんとなくうさんくさい感じがします。もちろんぼくは不可聴域の効果音自体を否定しているのではありません。しかし現在の普及型ステレオの有効な再生可能範囲は、30〜20000Ｈｚクラスのものが多いように思います。不可聴域の音という場合、通常20Ｈｚ以下ないし20000Ｈｚ以上を指すのでしょうから、普及型ステレオでは実際の効果は少ないんじゃないでしょうか。

それはさておき、不可聴域のメッセージの有効性が証明されると、広告そのものが可聴域から不可聴域へとシフトしていくかもしれません。とくに繁華街などから街頭スピーカーの音声広告が消えると、日本の街はずっと静かで快適になるように思われます。

しかし、不可聴域の広告に規制を加えるのは難しいでしょうから、激しい無言の広告合戦が繰り広げられる可能性があります。例えば新宿３丁目や銀座の百貨店密集地域など、通りかかる人は不可聴域の強烈なメッセージを受けて、どの店に入っていいか分からずにウロウロするといった光景が見られるかも……。

社会現象としては、呪いがおおっぴらに復活するかも知れません。例えば、深夜ライバルの家の前にこっそり車を停めて、カーステレオを使って、不可聴域の音声でライバルを呪いまくるのです。

またこういう時代になると、不可聴域の音声を可聴域に変換するハードウェアが登場するに違いありません。もっとも、無意識下でどれだけのメッセージを聞かされているかを知った途端気が狂うかもしれませんが……。

オンライン売買の悪意

昨年のウォール街の株価大暴落の一因がプログラム売買にあったという話をよく耳にします。善し悪しは別にして、日本でもオンラインによる株式売買が盛んになるのは時代の趨勢でしょう。

こういった環境下では、ハードウェア（主にホストマシン）を提供するコンピュータメーカーの悪意によって、特定企業に大打撃を与えることが可能になります。以下ではその危険な手順について考えてみました。
①証券取引所ないし証券会社に納入する大型コンピュータに、ある特定のコマンドを受信すると、Ｘ社の株式に売りを浴びせるプログラムを内蔵させておきます。
②Ｘ社の業績に悪化の兆しが見られるまでじっと待ちます（好況時に売りを浴びせてもさしたる効果は期待できない。また納入してから何年も問題を起こさなければ、その分疑われる可能性が少なくなる。悪意をどれだけ蓄積させることができるかが、この計画を成功させるポイント）。
③Ｘ社の株価にマイナス材料が出てきた時、端末機から特定のコマンドを送って、プログラムを稼働させます。
④架空の売りが呼び水になって、Ｘ社の株価は暴落、Ｘ社の社会的信用はぼろぼろです。
⑤目的を達したところで、ホストのプログラムは自動的に消去、証拠はなくなります。

同じような手段によってボロ儲けすることも可能です。すなわち、プログラムを稼働させる前にＸ社の株を大量にカラ売りしておき、暴落後に売った株を安い値段で買い戻すといった方法です。インサイダー取引でよく使われる手法ですね。

消費者の悪意

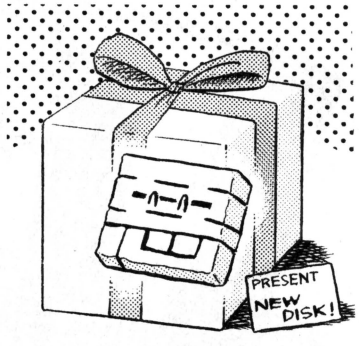
電気メーカーに勤務していた当時、意地悪な消費者にたびたび悩まされました。即ち、商品に１年間の保証期間があるのをいいことに、わざと商品を乱暴に扱って壊し、メーカーに交換や修理を押し付けてくるのです。そんな場合メーカーの担当者は壊れ方を調べて、商品がどういった状況で壊れたかを推測し、それがメーカーの責に帰すべきものか、消費者の責に帰すべきものかを判断しました。

ところが最近のように、電気製品にＬＳＩが多用されるようになり、ＬＳＩの故障で製品に異常が起こると、どんな状況で壊れたかを推測することが、難しくなってしまうのです。なにせブラックボックスの中で異常が起こったのですから、責任はメーカーが負わざるをえません。

ところがＬＳＩなんてのは、その気になれば乾電池１個で簡単に壊れてしまうものです。多数のユーザーがその気になって自分の家にある特定の電気製品のＬＳＩを壊せば、悪意の欠陥商品騒動を起こすくらいわけないことです。場合によっては、企業を窮地に陥れることも可能でしょう。

こういった事件が実際に起こっていないところを見ると、やはり現在の社会は基本的に善意で成り立っているのかもしれません。しかし冒頭でも触れたように、この種の事件が実際に起こっても、われわれはそれを知りえない立場にいるわけです。悪意に対抗するためには、悪意を持った者がどう行動するか予測して、それに対抗する手段を考えなければなりません。そのために、あえて実例をあげました。

（にしたに・あや／ライター）



文:多摩 豊(ゲームプレゼンテイター)

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT.3 あなたもゲームでご飯が食べられる?

ひと昔前、まさか自分がゲームでご飯を食べる羽目になるとは思ってもいなかった。10年前といえば、コンピュータゲームなんて影も形も(と言うと言い過ぎではあるが)なかった頃で、ボードゲームの世界でも、まだ日本にはロールプレイングゲームは登場していなかった。そのころ、僕は輸入されたゲームのルールブックを翻訳したりして小遣い稼ぎをしていたのだけれど、ゲームデザインやレビューなどで生活費が全部稼げる時代がくるなんて到底信じられなかったものである(もっとも、ボートゲーム関係では、いまだに賃金水準が当時とどっこいどっこいだという話もあるけどねぇ)。さて、時代が変れば話も変る。いまや堂々と名刺に“ゲームデザイナー”という肩書を付けても少しも(?)おかしくない時代。コンプティークの読者の中には、将来ゲームで身をたてたいと思っている人も少なからずいるかもしれない。

そこで今回は、ゲームを商売とするためにはなにが必要か? これを考えてみよう。

ゲーム業界人の体力値

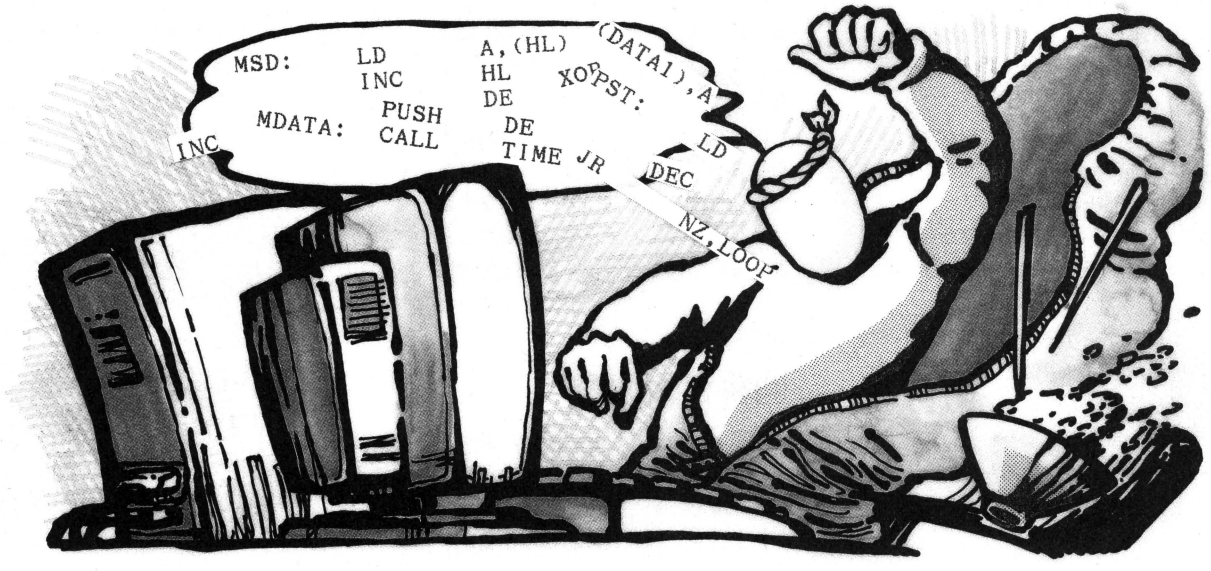
ゲームに関係して稼いでいくためには、最小限必要な能力がいくつかある。まずはそれについて考えてみよう。

能力値で最初にくるものと言うと“体力”に関わるものと相場が決っている。しかし体力と言っても“100メートルを10秒フラット”なんてむちゃな話ではない。

レビュー等で身をたてるためには、人よりも早くゲームをやって、さらに原稿を書き上げるまで頑張れなければいけない。ボードゲームやテーブルトークのゲームは、1回のプレイが数時間に及んでしまうのだけれど、これに最後までつき合える持久力はまず絶対に必要だろう。コンピュータゲーム、とくにシミュレーションや大作RPGの場合は、“徹夜”というイベントに対処できるだけの集中力も必要となる。『ファミコンウォーズ』のコマーシャルは“だて”ではないのだ(ちなみにコンプティーク編集部があるビルの1階には、アスレチッククラブがある…)。

また、デザイナーにとっても、“徹夜”対策は重要な鍵となる。コンピュータゲームの仕事は夜がメインとなる場合が多く、おまけに締切がつねに切迫してやってくることになっている。“寝だめ”や“睡眠時間の前借り”がきく体になっていると非常に有利である。

仕事の主戦場をアクションゲーム系とするならば、“器用度”が低いのは致命的だ。ジョイスティックを縦横無尽に操り、ボタンを目にも止まらぬ早さで連射する人間などザラにいる。指先の鍛練は欠かさず行なっておく必要がある。もっとも、これは生まれつきの才能による部分も大きいので、器用



度が低い人間はアクションゲーム系はあきらめ、他のジャンルのゲームを専門にすることを考えた方がよいだろう。

知力

基本的な能力値で次に重要なものとして、“知力”に関するものをあげることができる。

まず絶対に必要な要素は語学力である。最近のボードゲームは、ルールブックもかなり難解になっているので、これを理解するためには最低でも日本語を理解できなければならない。ひと昔前は、原文ルールを読むために英語力が必要であったのだけれど、これは現在では海外最新情報を扱う者か、斬新なゲームデザインをするために最新情報を必要としている者にしかいらないようである。

ゲームで勝利をおさめるために、洞察力や推理力といった要素も必要となる。とくにデザインすることを考えると、他のゲームがどういう構造になっているのかを見きわめることは重要な要素である。もっとも、コンピュータＲＰＧの場合は、これを持久力で補うこともできるようではある。また、ちょっと前まではルールブックから“真のルール”を導き出すための理解力や推理力も必要だったのであるが、最近これもあまり必要ではなくなったようだ。

このほかに“知力”の中に入れられるものとして、“知識”も忘れてはならない。ウォーゲームを行なう場合、その舞台となる戦闘に関する知識がなければレビューもあまりうまくは出来ないだろうし、デザインなどほとんど不可能である。またロールプレイングゲーム、アドベンチャーなどでも、設定世界についての“うんちく”のあるなしは、さまざまな差を生む結果となる。

少なくとも、ゲームができますというだけより、その背景にまで解説を加えられる方が有利なのは間違いない。専門分野のひとつやふたつは持っている必要がある。

カリスマの重要性

実作業に関する能力以外に、仕事をするために必要な能力として“カリスマ”がある。

どんな仕事でもそうであるが、他人に覚えてもらえないようでは、とうてい仕事は回ってこない。人に会ったら絶対に覚えてもらえるだけの存在感はひとつの武器である（とはいえ、与える印象が悪いものであっては仕方がないのだが）。

また、締切寸前で発注主を激怒させるか、それともなんとか締切を延ばせるかは、ひとえにその人のカリスマの高さにかかってくる。誠実な印象を与えられる外見というのはいざというときに役に立つ（しかし、締切の前日に“盛り場で編集者とばったり”なんて場合、カリスマが高くてもたいして効用がない。楽しく遊んでいる印象を与えて逆効果となる場合も多々ある）。

特殊技能その1〝表現力〟

以上の能力値は、ゲームで身をたてようとする人にとっては最小限必要なものであるが、もちろんこれだけですむはずがない。そこで次に必要となる特殊技能について考えてみよう。

仕事の内容からギャラまで、すべてに影響してくるのが“表現力”である。たとえばレビュー記事を書く文章の上手下手は、原稿料を左右するなどという直接的なことから始まって、その枚数（おもしろいものを書ける人の方が量も多くなる）、内容にまで関係してくる。もちろん、ゲームのシナリオなどとなると、売行きにまで影響を及ぼすのは当然のことである。

しかし、この“表現力”が最高に必要となるのは、仕事を請ける前の段階である。たとえばゲームの企画を売り込む場合、相手に対して“どれほどこのゲームがおもしろいか”を説明しなければいけないのであるが、存在してもいないゲームを説明するというのは生半可なことではない。話を聞いただけで、相手がやってみたい（作ってみたい）と思ってくれなければいけないのだから大変である（ひとつ間違うと詐欺師だね）。原稿にしても、書き始める前に打ち合せがあるのだけれど、この段階で編集者をおもしろがらせられなければ話にならない。また、締切に間に合わない場合なども、言い訳で相手を納得させられるかどうかによって事態は大きく変ってくる。口下手では苦しいのである。

これは逆の見方をすると“実力がなくても口がうまければ、そこそこ仕事になる”ということでもあるが（いよいよ詐欺師だ！）、さすがに結果が形（原稿、または製品）になって出てくるものであるから“口だけ”でもやってゆけない。要は自分の実力をどの程度相手に信じ込ませられるか、この表現力にかかってくるわけである。

特殊技能その2〝行動力〟

最後にもっとも大切な能力“行動力”について説明しておこう。

どれほどゲームが好きであろうと、才能があろうと、ただじっと待っているだけでゲームが仕事になるわけではない。たいていの場合、仕事をするきっかけは自分でつかまなければいけない。上にあげたさまざまな要素も、すべてゲームを仕事にするための、または仕事になってから必要なものであるが、とにかくチャンスをつかむ“行動力”がなければなにも始まらないのである。ここでひとつ例をあげてみよう。

数年前のこと、大阪でＳＦ大会があった。これに参加した僕は、会場で安田先生とおち合って、その後友人たちとともに先生の家に遊びにゆくことになった。で、会場を出る時、そこには安田先生の友人たちと僕の友人たち、あわせて10人近くがいたのであるが、この中に僕らはてっきり安田先生の知り合いだと思い、安田先生は僕らの友人だと思っていたという人物がいたのである。勝手についてきてしまった彼は、その晩僕らと一緒に先生の家でゲームをして、それ以来先生のところに出入りするようになった。この“行動力”がなかったら、水野良が現在ロードス島の作者としてゲーム界で仕事をしていたかどうかは怪しいところなのである。

矢野 徹の 狂乱酒場

第2夜 ウィルス恐怖症候群の話

今年のSF大会は群馬県の水上でおこなわれた。ぼくが去年出した『ウィザードリィ日記』が星雲賞を受賞したことも嬉しかったが、それ以上に、コンプティーク・ネットで知り合ったおおぜいの若い方々が来てくださったのが嬉しかった。

若者自身が気がついていなくても、若さは、国の、民族の、地球という惑星の宝だ。だからこそ、オリンピックの意義もあるというものだ。

シナリオを書くために

おおぜいの方がいま、『ソーサリアン』のシナリオを書いておられることと思うが、シナリオとアイデアプロセッサの類似点を書いておこう。

これはほかでも書いたことだが、まだ読まれていない方がシナリオを書かされるときの参考になればと、ごく短く紹介しておく。

アイデアの利用のしかた、筋の立て方は同じだ。世界地図に存在する都市をアイデアのかけらと考え、データを年表と考える。そして、どの都市を出発点として、どの目的地へ到達するかのルートの決定が筋立てだ。

そのルートや目的地そのものまでも何度も変更されるだろう。

筋を作り終わると、それらの町や村を通っていくには時間がかかるから、それぞれの場所に年月日がつけられる。それに合わせて、データを入れていく。それは年表にある歴史的事実でも、自分が考えたもの、あるいは集めてきた別の資料でもいいわけだ。

こんなことをシナリオを書くときにじっくりと考えて欲しいのだ。

MS-DOSで人生を楽しむ

ぼくは『ウィザードリィ』というゲームに夢中になると、ほぼ同時にMS-DOSへの関心を覚えた。

PC88でゲームを楽しみながらワープロ・ソフトを使ってみるうちに、その文書の互換性のなさから98へ、MS-DOSへと移っていったのだ。

88で書く文書の互換性のなさのあとだけに、98とMS-DOSには、こんな便利なものが世の中にあったのかと驚嘆した。

ぼくはこの10月5日で65歳になる。だから、人生の先はそう長くない。だから生きているうちに面白いことや、新しいことはなるべくたくさん知っておきたい。

亡くなった戦友たちに、「せっかく生き残っておいて、なぜ人生を楽しんでこなかったのか」と、いわれないようにもだ。

『ウィザードリィ』もMS-DOSも、その一つだった。嬉しいよーっ。

世の中にはビジネスソフトと呼ばれるものが多い。そのどれも、ゲームとして楽しむことも可能だ。

それにはマニュアルのわかりにくさが、かえって役に立つ。

完全なマニュアルであれば、なんなくわかるところが、出来が悪いとどうしても使えない。だが、わからいところを推理し、解決していくのもゲームだと思えばいい。マニュアルの悪いのは、ハード、ソフトともにメーカーがそれにかかる時間が少なすぎるせいではないのか？

相談相手になります

去年の4月頃からほうぼうのネットをのぞき出した。そして、今年の8月1日からコンプティーク・ネット『矢野徹の狂乱酒場』のSIGOPをやらせていただくことになった。

そこで感じたのは、若い方々が自分の家の中におられるとき、会話に飢えておられるらしいということだ。考える時間も惜しいといったふうに、話したがっておられる方が多い。たぶん、

日本の家庭では（ひょっとすると、世界中の現象かもしれないが）、親子の会話があまりないのだろう。

ネットを利用されておられる方は、まだいい。そこで、たまった圧力を吐き出せるからだ。だが、コンピュータ通信をやっておられない方で、もやもやが溜まっておられる方も多いことだろう。

その中には人生相談むきの問題をかかえておられる方もあるだろう。

そんなことで役に立つなら、ぼくにできるだけのことはしよう。あなたがたの父親役になるには歳を取りすぎているかもしれないが、歳をすこしくった父親の人生相談も、いいではないか。

編集部気付けで、ぼくに手紙をくだされればいい。コンプティーク・ネットを利用できる方にそんな悩みは少ないだろうが、そこでぼくにメールを出してくれてもいい。COMP0027がぼくのID番号だ。

先ほどのニュースで、相談相手がないばかりに19歳の男性が、何台もの自動車に火をつけた事件を知った。それで、たまらなくなったのです。

素晴らしい意見

ネットのほうの酒場に、真面目でしっかりした意見も出た。9月19日の朝読ませていただいたのはCOMP0154 Mam．さんからの意見だ。いくら『狂乱酒場』でも、こんな真面目なところもあるんだぞーっ。

「……理想的な民主主義？　かどうかはわかりませんが、最低でも現在の都道府県単位で、すべての面で独立させたらどうでしょう。

徴税も福祉も公共投資もなにもかも、各都道府県ごとに行い、国税をなくして、現在の地方交付税の逆で、中央寄付税にして中央には、地方から財源を与えてやるという形にしたら、少しは中央の欲ぼけ野郎が減るんじゃないかな。もちろん、島根や鳥取のような貧乏県は、法人税をガンガンに安くして、国内のタックスヘブン的な生き方をしてもいいでしょうし、県によっていろいろ法律が違っても、それはそれでおもしろいし。そうすれば、逗子のような市民参加型の政治ができるんじゃないかな？　（池子問題はだんだんドロドロしてきて、当初の純粋な気持ちはどこへやら）……」

矢野徹氏近況

10月5日、故ロバート・ハイライン氏に贈られるアメリカ国民栄誉賞授与式典に出席するため、NASAの招待でワシントンに向かう。16日に帰国。いまネットは、アメリカみやげの話でもちきりだ。

ウィルスとワクチンのこと

これまた朝日サイエンス・ネットでのことだが、6月1日に朝日新聞大阪本社の記者が「コンピュータウィルスの実物をもっていらっしゃるかた、見せてください……詳しく知っている方教えてください。ワクチンプログラムを開発している方、対抗策のノウハウをちょっとだけ教えてください」という、真面目なお願いを出した。

すると、あくる日には読者から、「ウィルスあります……コンピュータウィルスが見たいということですが、このサイエンスネットに注入しましょうか？　是非にということであれば……紹介できるでしょう。擬似的なウィルスでよければ、アスキーで特集している『コア・ウォーズ』のプログラムをネットに忍び込ませてみればよいと思いますが？」

そういったやりとりが続々と続き、本物が両方とも手に入るのだが、そのやりとりが面白かった。

ウィルスは手に入ったが、自分のマックでやるのはこわいから、友達の機械で試してみよう。ワクチンが入ったが、そういう名前のウィルスがあるそうで、恐ろしくなった。そういったワクチン・ウィルス恐怖症候群にかかっている方は知らせてくれ。と、まったくのブラックジョークの連続だった。

このウィルス問題は、深く静かに潜行していくだろう。

文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.8 「おじさんキャラクターがんばる」

日曜日だってのに仕事だぜ

最近私のパソコンの調子が悪い。電源を入れても立ち上がらないときがあるし、不思議なことにパソコン本体の電源を入れると、ディスプレイの電源が落ちてしまうことがある。また、テキスト画面はなんともないのに、重ねて表示したグラフィック画面が流れてしまうこともある。買ってまだ2年しか経ってないのにもうガタが来たのだろうか。それとも今年は雨ばかり降っていたので、ICにかびでも生えてしまったのだろうか。それともさびついてしまったのだろうか。ちなみに原稿書いてる今日も雨だ。いいかげん晴れてくれないと、こっちの脳みそにもかびが生えそうだ。麹(こうじ)かびが生えれば本当の脳味噌ができるなとくだらないことを考える。

こういう日にはいいアイデアなんか浮かばないから、仕事なんかやめてビデオでも見ていたほうがいい。てなわけで買って来たばかりの『機動警察パトレイバーvol.4』を見ることにしよう……。

↑この1行の空白の間に30分の時間の経過がある。この空白に時間の流れがあるのだ。「ゆく川の流れは絶えずして、しかももとの水にあらず……」この1行に諸行無常の一真理をみるのが日本人だ。アメリカさんにはわかるまい。話がそれたがvol.4、タイトルは『Lの悲劇』。普段の悪事？　がたたって再訓練を命じられた野明たちが、訓練校、通称〝レイバーの穴〟で遭遇する幽霊騒ぎの話だ。個人的には前作『4億5千万年の罠』がいちばん面白いと思っているが、昔の特撮を知らない最近の中高生は、もとネタがわからなくてピンとこなかったようだ。

後藤隊長

パトレイバーは主役メカの98式AV（しかしすごいネーミングだね）があまり活躍しない不思議なロボットアニメだが、そのかわりキャラクターがとてもがんばっている。中でも第二小隊隊長の後藤さんがとんでもない人物で私は大好きだ。

このおじさん（そう、おじさんだ）は、第二小隊が花道を飾るために第一小隊に貧乏くじをひかせるのだが、そのやり口があくどい。マンガのほうでは彼のそのあくどい考えが彼自身の口から語られているので、よりはっきりとわかるが、とにかくこの人物ひと筋縄ではいかない。主人公の野明や遊馬よりも目だってしまうのだ。ビデオのvol.1でテロリストのレイバーを始末するのに、遊馬が「入谷あたりでけりつけたら」と提案するのだが、後藤隊長は「あすこはね、おれの生まれたとこなの」と言って退けてしまう。もちろん、市街戦をさけるという別の理由がちゃんとあるのだが、「おれの生まれた町」というのを第一の理由に持ってくるあたりにこの人物の屈折度がよくあらわれている。

パトレイバーにはもう1人整備班長の榊さんというすごいおじさんが登場する。自らを「時代遅れのボルト・アンド・ナット・ガイ」と称するこのお人、ビデオでは寡黙な頑固一徹の男、マンガではマッドエンジニアとして描かれるが、こういう職人気質の本物のプロが私は好きだ。他には最後のマッドサイエンティスト平田博士がいいね。しかし、博士の大好きな「シメサバ定食とウインナ炒め。ご飯大盛り」とはいかなるものなのか？　一度ぜひ食してみたいものだが、なんか一発であたりそうな恐いメニューではある。

ブリテン分隊長

今年面白かったもうひとつのアニメは『ドミニオン』だ。ドミニオンも警察の話だが、こちらはパトレイバーよりもさらに未来の話、空が細菌の雲に覆われてしまった憂鬱な未来を舞台にしたタンクポリスの話だ。警察戦車隊である、「ドミニオン」は最初パート3まで発売になるはずだったが、なぜか2巻で終わりになってしまった。詳しい事情は知らないがまったく惜しい。士郎正宗氏原作のOVAではいちばんできが良かったからだ。

同じ警察が舞台でも『ドミニオン』と『パトレイバー』には決定的な差がある。それはパトレイバーの世界では、レイバーという現実には存在しない機械がごく当り前のものとして違和感なく描かれるのに、ドミニオンでは戦車という現在ある機械が徹底的に異物としてあつかわれることだ。

考えてみれば、犯罪を抑止するのに戦車まで持ち出した社会というのは明らかに病んでいる。同じようにレイバーという強力な機械が犯罪に使われるパトレイバーの社会も病んでいるのだが、パトレイバーが正義の味方として登場することに一抹の救いがある。ところがドミニオンでは戦車は正義の味方ではない。正義とか不正義とかいう判断が簡単につかない混沌とした社会なのだ。そこではタンクポリスが悪党を追いかけるたびに街は破壊され、市民は逃げまどい、混乱は積み重なり、エントロピーは増大し、社会はますます不安になる。

とここまで書いて、なぜパトレイバーがあまり表だって大暴れしないかわかった。パトレイバーが大暴れすると、本当はレイバーという機械が社会の異物であることがはっきりしてしまうのだ。ロボットアニメではどんなにシナリオや演出ががんばっても、ロボットがしょせん作品世界の異物である不条理な存在であることがわかってしまう。『聖戦士ダンバイン』なんかその典型だ。だからパトレイバーは人物中心のドラマになっているのだと私は思う。もっともパート5、6ではどうなるかわからないが。

パトレイバーの後藤隊長に匹敵するドミニオンの人物はというと、ブリテン分隊長だ。戦車をなによりも愛し、「実戦ではなによりもタンクを愛する心が大切なんだ」と叫んでSWATの出動要請を無視し、その大事な戦車が救急車に追突されるや「人の大切なタンクを傷モノにしやがって、死刑にしてやる！　タンクポリスのブリテン分隊長と知っての追突かあ!!」と絶叫する。本物の鉄でできたタンクスペシャルを愛する彼の心には一点の曇りもない。戦車を中心にして彼の日常は動いているのだ。SWATがどうなろうと、ニューポートシティーが壊滅しようと、戦車さえ無事なら彼の心は平穏そのものだ。

しかし、私には彼の気持ちがよくわかる。私だってこの愛機PC9801VM2やアンプのLV-103uが他人の手に触れられたら、まるで自分の娘が犯されたように感じる。「てめえ、おれの娘を傷モノのしやがって、ぶっ殺してやる」と怒り狂う。それほど大事にしているのだ。それなのに最近98が不調なのは困ったものだ。もしこれから先私の原稿が落ちたら、それは98の故障だと思って欲しい。

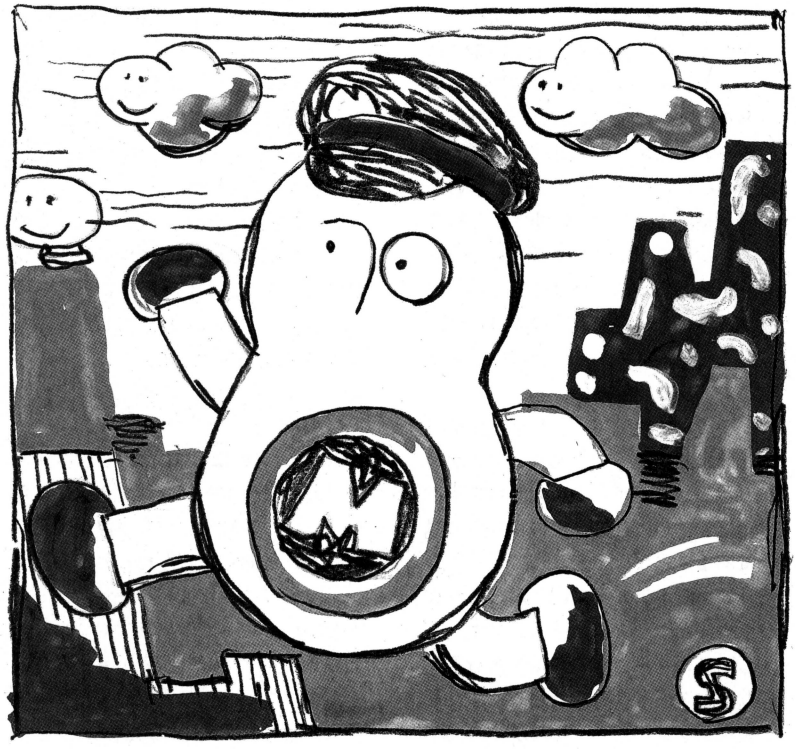
アニメの話に戻って、ほかに話題になったものはというと『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』だ。これまたおじさんになったアムロとシャアの物語である。本当におじさんになってるんだよね。今年はなんだかおじさんばかりが活躍したみたいだ。

モーリー・ラングォルト

TVアニメのほうではなんといっても『超音戦士ボーグマン』だ。なにがいいって「決戦！　リョウ最後の日」で「しかたありませんね」とボーグマン・リョウに従うスーパーサンダーがかわいい。なんてけなげなやつなんだ。無謀とわかっていながらリョウにつき従ってダスト・ジートと戦ったサンダーに、私は戦国に生きた武士の生きざまを見た。そしてファントム・スワットの5人がかわいい。特に蘭大竜が好みなのだが、この子画面にさっぱり登場しない。早くマスクを脱いで素顔を見せて欲しいものだ。

しかし、やはりモーリーがいい。かわいい。まるっこい手足が、ポニーテールの髪が、「シンジくん」と呼ぶ声が、ちょっとしもぶくれ気味のほほが。と最近美少女ネタを書いていなかったので、思わず興奮してしまったが、モーリーはかわいい。邪な気持でを見る奴はこの私が許さない。私は誰からの挑戦でも受けるぞ。必ず勝つとは限らないが……。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.8 なぜ、どうして?



今回は‘マジック’という遊びの不思議から離れて、最近のパソコン、ファミコンについてのミステリアスな部分について考えてみることにしよう。

RPGはどこへ行く?

最近プレイしたふたつのＲＰＧで、まったく同じ不愉快な現象が起こってしまった。すなわち、ゲームの途中まではけっこう楽しくプレイを続けられたのだが、ストーリーの半分を過ぎるころ、突然ゲームが面白くなくなってしまい、両方とも投げ出してしまったのである。ＲＰＧはジグソーパズルと同じで、やり終えてこそ、大きな喜びが得られるのである。なぜ、両ゲームとも途中で戦意を喪失させたのかを考えるとき、メーカーにとってのソフトの進化は、必ずしもユーザーにとっての進化にはならない、という結論が導かれてくる。

一方のＲＰＧでは、モンスターの合体という新しい要素、もうひとつのＲＰＧでは膨大なストーリー展開という新しい要素が効果を発揮して、それなりの楽しみを与えてはくれたが、それらの点に開発エネルギーが費やされたがために、ＲＰＧの基本的要素がおざなりにされたのではないだろうか。

あるファミコン流通業者に聞いた話。これだけわけのわからないソフトが乱発されると、いちいちゲームの内容を理解して売れ行きを予測するよりも、「このゲームは何が売りなのか」という点に焦点をあてて仕入数を決定するという。当然ソフトメーカーも、「このゲームはここが違う」という、アイデンティティーの確立が必要とされると信じ始める。パソコンゲームメーカーにしても、雑誌広告でゲームを売るからには、他のゲームとの差別化を打ち出す方向をとることになる。

このようにして、ソフトメーカーは新しい要素を取り入れることに専念して、ユーザーのニーズから離れてゆくことになる。ユーザーは‘いままでと違う’とか‘新しい面白さ’を要求するよりも、ドラクエのように、確実に楽しめるソフトを待っているのだ。いままでの遊び方を踏襲し、ＲＰＧの基本的な面白さを失わないからこそ、ドラクエやイースは愛好者を増やしつづけている。

スーパーファミコンの謎

スーパーファミコンについては、いまのところ多くの情報は公開されていない。ある玩具業界紙にファミコンについてのコラムが連載されているが、その中でスーパーファミコンをとりあげている。そこでもマシンの仕様に関する情報には触れられていない。スーパーファミコンは究極のゲームマシンであり、任天堂でしか作れない素晴らしいもので、このマシンを見たときには、消費者は驚愕するに違いない、というようなことが書かれているに過ぎないのだ。

なぜ任天堂はひたすらにスーパーファミコンを黒いベールで隠したまま、すごさだけを強調するプロモーション戦略を続けているのか、そのへんの不可解さを推理してみたい。

第一に、仕様を公開しようにも、まだ未決定の部分が多いことが予測される。第二に、解像度、色数、サウンド機能などの数値データを公開すると、たんにその数値だけで従来マシンと比較されてしまう危険性がある。そこで公開前のプロモーションとしては、流通業者や消費者の中にある「任天堂は他のメーカーとは違う」という信仰心のようなものを、いまのうちに強化させておこう、という戦略があるように思える。

前述の業界紙のコラムの中で、「ファミリーコンピュータよりずっと後に出るからには、もっと素晴らしいものが出てくると思っていた。しかしなんとも期待はずれですね。これでファミコンを上回ろうというのでは驚いてしまう」という、任天堂山内社長の発言がある。

ハードの面では、ＰＣエンジンはかなりすごいマシンだと思われるが、暗にＰＣエンジンなど問題外と言いきってしまい、「それじゃあスーパーファミコンはもっとすごいんだな」と感じさせてしまうところに、山内社長のセールスマンとしての迫力がある。

キミは日産セフィーロの宣伝戦略を思い出さないか。いっさい姿を見せずに、注目と期待だけを集める手法を。私はセフィーロには期待を裏切られたひとりなのだが、11月21日のスーパーファミコンのマスコミ公開の際には、期待を裏切られるどころか、想像を越えた素晴らしさが見られることを望んでいるし、信じてもいる。

スーパーファミコン大予言

スーパーファミコンが、画面を見たりサウンドを聞いたりしただけで、従来のどのマシンよりも優れていることが一目瞭然なのは、想像にかたくない。任天堂が出すからには、そうでなければならないのだ。しかし本当のすごさは、解像度やスピードや色数など、目に見える要素以外にもあると考えられる。そこでユーザーとしての希望を主体にして、プログラマーの立場に立っての推測、そして任天堂の長期展望をも推測して、スーパーファミコンの新機能を、大胆に予言してしまおう。

予言１：バッテリーバックアップＲＡＭがハード内に。ソフトメーカーのコスト削減。多くのゲームで容易にセーブできるユーザーのメリット。

予言２：文字表示システムが標準装備。

予言３：文字入力方法の標準化。

予言４：アナログ量を扱えるボリューム入力。ジャンプの高さ、角度、強さなどを感覚的に入力できる。

予言５：マップＲＡＭによる画面表示。静的なスプライトコードを２次元的に格納したＲＡＭ上で、先頭アドレスを変更するだけで、画面が変えられる。

予言６：拡張コネクターの充実。機能が増殖する余地を揃えておかなければ、究極のマシンとは呼べない。ＭＩＤＩ端子がついていたりしたら、ぐっとエンタテインメント領域が広がるのだが。

いずれにせよ、ファミコントレードでパソコン通信成功の糸口をつかんだ任天堂が、ゲームマシン＋通信マシンとしての完成度を高めようとしていることは、容易に想像できる。

任天堂さん、お願い！

スーパーファミコンへの思い入れがつのってきたところで、不思議エッセーの領域を逸脱してでも、この際この紙面を借りて、任天堂へのお願いを書かせていただこう。

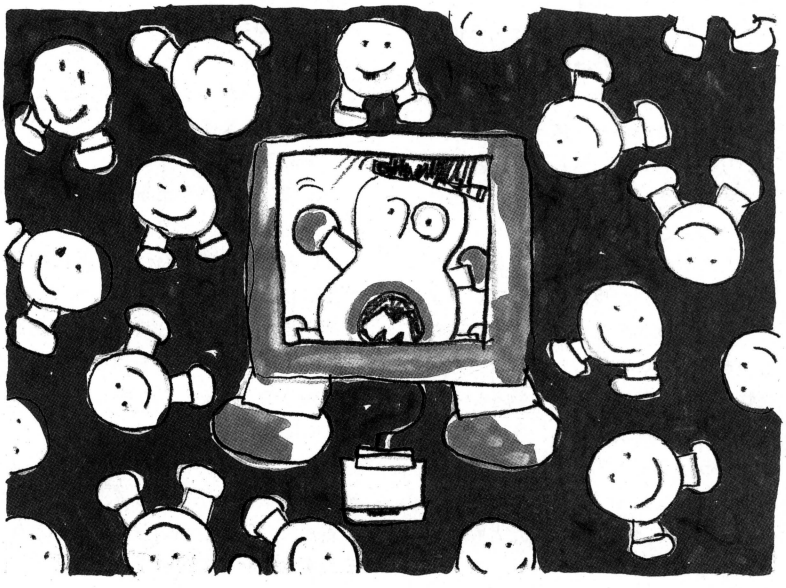
任天堂の方針として、スーパーファミコンのソフトメーカーは、年に10社以上は増やさないといっているけれど、任天堂さん、年に10社も増やさないでください。むしろ、契約しても不良作ばかり作ったメーカーは再契約しないぐらいの姿勢を見せてください。

ファミコンとはまったく異なるクラスのマシンであるというイメージを保持するには、現状のような堕落したファミコンソフトのイメージとは隔絶する壁のようなものが必要だと思われる。とくに、ポストファミコンの先発であったはずのＰＣエンジンが、その壁をくずしつつある現状においては。

任天堂さん、スーパーファミコン用に『ゼルダの伝説II』と『メトロイドII』を作ってください。このふたつのゲームは、少なくとも私の仲間の間では、ドラクエよりも強い興奮を与えてくれたゲームでした。それらに加えてドラクエやスーマリが遊べるのだとしたら、それだけでスーパーファミコンを買う理由となります。

任天堂さん、お願い！　ソニーのサウンドチップの機能を生かしたミュージックソフトを作ってください。できればハードと同時に発売してほしい。このようなソフトは大量には売れないかもしれない。しかし、このソフトによって、スーパーファミコンは、ソニーのミュージックマシンの価値観をも包括してしまえるのだ。

今回は、けっきょく不思議エッセーを脱線してしまったけれど、ごめん。次回はお正月向きの面白いマジックを紹介する予定。おっと、11月12日からホワイトシアターで始まる「ツムライリュージョン」をお忘れなく。ラスベガスで超ロングランの、正真正銘の世界最高のマジックショーだ。

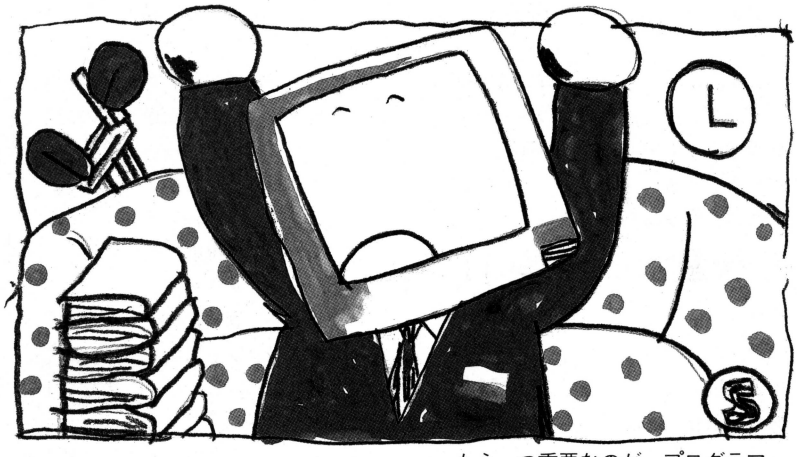


Illstration:Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.8 ある1日を振り返って

(株)ウルフ・チーム 秋條雅弘



ゲーム・デザイナーとは？ 大きな疑問である。早い話、ゲームをデザインする人を指すわけだが、詳しい答えを返そうとすると“？”なのである。

近頃、やたらとゲーム・デザイナーになりたいという話を耳にする。彼らはゲーム・デザイナーという職業を理解しているのだろうか。

そこで、私のゲーム・デザイナー観を述べてみると……。

まずシナリオ・ライターとしての腕を持っていなくてはならないだろう。ウルフ・チームにもシナリオ・ライターはいるのだが、やはりシナリオのアイデアを提供するのはゲーム・デザイナーなのではないかと思うわけである。シナリオの方向性を示したり、訂正などをするのもゲーム・デザイナーの仕事の一つだとも思うのだ。

また、頭の中をいつでもどこでもゲームのアイデアが駆けめぐっているようでなくてはならない。シミュレーションを作りたいと思った時には、近未来物をとか、ファンタジー物をやるなどということを決めたら、すぐにシナリオ・ライターへアイデアを手渡してもいいような形でなくてはならない。一種のアイデア・マンなのだと私は思うわけなのである。

もう一つ重要なのが、プログラマーの心を分かってやることである。すなわち、プログラマーが大変悩んでいる時は『大変だね』と声をかけてあげられることだ。また、プログラマーが悩んでいる場合、タイミングよく相談に乗ったりもしなくてはならない。

というように、ゲーム・デザイナーとはゲーム界における万能選手なのではないかと思うわけである。

では、まだ良く分からないという人のために、私の1日の行動をドキュメンタリー風に追ってみよう。

朝10時。ウルフ・チームの稼働と共に出勤する。が、遅れる場合もままある。出勤後、まず新聞を読み、世間の動向を知る。重要なことだ。どこからゲームのアイデアが出るか分からない。新聞の中からアイデアが出ないとは限らないのだ。情報は新鮮なうちに頭の中に取りこむのである。

朝10時から午後の3時頃までは読書などによってアイデアを寝る。ではなくて練るのである。私が感じる一番幸せな時間の1つだ。

午後3時、郵便物の届く時間だ。ユーザーの葉書は私にとって、今までの反省と、今後の作品のための教訓となる大事な資料である。1枚1枚のアンケート葉書、手紙などに目を通し、胸に刻みこむ。

午後5時頃。コーヒーを吟味しつつ夕暮れの中、格調高いひと時をすごす。帰宅する者のどこか寂しげな背中を眺め、彼らの一日を頭に描く。さまざまな人間模様に想いをめぐらす。

午後6時、私の真の仕事が開始される。PC88の電源を入れ、JETを立ち上げる。ゲーム・アイデアを煮詰め、形を整えていく。さながら料理人のような仕事風景の中、あらゆるゲーム・アイデアがJETのディスクに送りこまれる。ありとあらゆるアイデアは凝縮され一つの形となる。

午後11時。仕事が一段落し、他のスタッフの仕事を監視するのだ。

午前0時、日が変わる哀愁と共に再び仕事に取りかかる。

そして午前3時頃、私は帰路につき安らぎを手に入れるわけだ。

というように、かなりハードな日々を送る。ゲーム・デザイナーとはつまり、あらゆる知識を有し、その能力を遺憾なく発揮する者だと思うのである。この世界はプロの世界であり、作品が売れなくては会社が潰れてしまうのだ。そこで、“こうすれば売れる”という知識も必要で、やはり安直な考えではゲーム・デザイナーはやって行けないのである。そこのところを皆さんにも分かってもらいたいと思うのだ。

そこで私は、将来ゲーム製作全般の技術、知識を教える学校“青狼塾”を開きたいと思うわけである。青狼塾はゲーム・デザイナーはもちろん、プログラマー、シナリオ・ライターなどを育成する学校である。特別講師にウルフ・チームのスタッフを派遣したりもするのだ。

しかし、それ以上に今はウルフ・チームを発展させることに力を注ぎたい。

元祖

福袋

FUKUBUKUROナノダ

1988
大日本H大賞
ノミネート作
発表！

トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

恒例　大日本H大賞

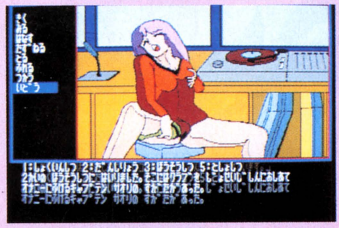
Hソフト部門

１年を締めくくるこの季節！　ジングルベルの音も高らかに、やってきました「恒例　大日本Ｈ大賞」。本来なら、11月号でノミネート作発表でありましたが、選考がもつれにもつれ、ひと月遅れの発表となった次第。その間、日本全国のＨな皆様より「今年はやらないのかっ！」というお叱りの電話が鳴りやまず、男・浜田、敢然と立ち上がり、独断と偏見でここに14本の作品を候補作に選出したのであります。ソフトハウス様におかれましても、熱狂的Ｈソフト支持者の皆様におかれましても、「なぜあの傑作が入っていないのだ!!」とご不満もありましょう。全責任は男・浜田が体で支払います。そこんとこ、ご理解いただきまして、Ｈ大賞の口上とさせていただきます。

▲福袋担当の燃える浜ちゃん！

エントリー1　学園物語

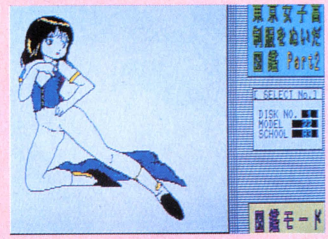
グレイト／PC88SR、98、FM7、77、X-1／6800円



学園アドベンチャー。学園のマドンナ・ノリコ先生と初体験するため、女子寮、女子更衣室、放送室とＨゾーンを探し回れ。

エントリー2　東京女子高制服を脱いだ図鑑

NEW SYSTEM HOUSE OH!／PC98、88SR、X1、MSX／7800円



東京都内151校の制服姿をすべて収めた大図鑑。新宿、渋谷などエリア別に分けられてるから、キミの狙いもズバリ見れる。

エントリー3　HARD社の社長が社員に面白いと認めさせたクイズ第1弾　君も成田へ行って勝手にジャンケンをしよう

HARD／PC88SRシリーズ／6800円

タイトルは長ったらしいけど、ゲームはいたって簡単。クイズに答えるごとに女のコが見えてきて、全問終わったところで脱いでくれる。クイズの面白さとグラフィック数が○。

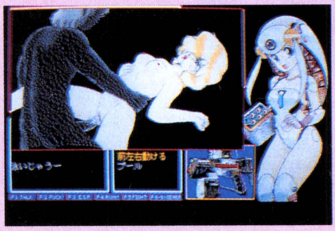
エントリー4　スカポン探険隊

PSK／FM7、77、PC88 SR、98シリーズ／6800円

究極の精力剤求めて、南海の孤島SKAPONアイランドへ向かえ！　謎の鋼鉄（アソコが）美少女の頼みで、珍生命体の待つ島へ冒険だ。コミカルな設定とカワイイ画面のH・RPG。

エントリー5　私立探偵マックス～潜入謎の女子校

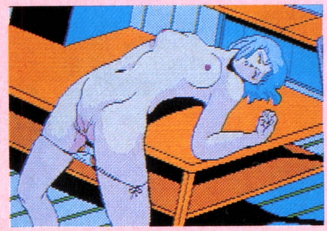
AGUMIX／PC98シリーズ／6800円



まったくもってヤリまくることが唯一の必勝法という、快感Ｈソフト。ヤッて、パワーを回復して、ヤル、のくり返しAVG。

エントリー6　天使たちの午後II　番外編

JAST／PC88SRシリーズ、98、X1、MSX2／7800円



昨年度・Ｈソフト大賞となった、「天午後II」のインサイドストーリー。梢先輩のあられもない姿を拝めるのだ。

イラスト／中野豪

ノミネート作 発表!!

エントリー7 かわいさとみの なかよくしてネ♡

宇宙企画／PC88シリーズ／7800円

もう脱がない！の、かわいさとみちゃんと、ポーカーで勝負。勝てば何度でも脱いでくれるのだ♡　豪華写真集付きだ。

エントリー8 アップル・クラブ1

フェアリーテール／PC88SRシリーズ／3800円

別売のデータ集で女のコが30人も脱いでくれるという、画期的ソフト。『2』もでてるけど、『1』の七ならべゲームの方が、よりハマリ度は大きかった。グラフィックもグー。

エントリー9 美少女写真館III

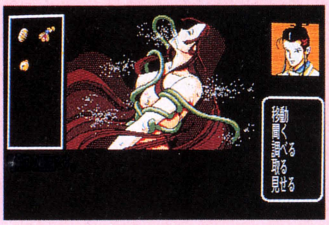
HARD／PC88SRシリーズ、MSX2／6800円

男子禁制の美少女の館に入りこんで、5人の女のコの思いっきしHな写真を撮りまくろう！　館の中は、地雷あり、吊り天井あり、トラップありの危険地帯。H・RPG。

エントリー10 GENJI

ホット・ビィ／PC88SR、98、FM77、X1／7800円

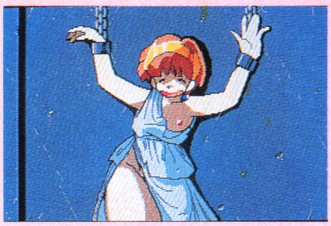
『源氏物語』を舞台にした、華麗なH王朝絵巻。平安京にくり広げられるアドベンチャーだ。グラフィックは、ググッと渋めのアダルトムード。淫らで妖しげな雰囲気の中に、SFとオカルトが混ざるオトナのHソフト。



エントリー11 スティルソード・アダルト版

フェアリーテール／PC88SRシリーズ／4800円

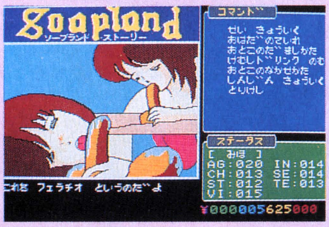
『スティルソード』のHバージョン。ゲームの基本は『スティルソード』と同じだが、出てくるキャラが、みんな女のコ。しかも脱いでくれちゃう。本格アクションゲームだよ。



エントリー12 ソープランドストーリー

HARD／MSX2／7800円

男なら、だれもが一度はくぐる店…でもないけど、行ってみたいとこではある。それを経営してしまおう！という本格RPG。女のコにたかって、店を作り、最後はハーレムじゃあ♡



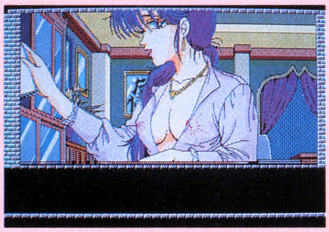
エントリー13 トワイライトゾーン・パート2

グレイト／PC88SRシリーズ98、MSX2／7800円

消えてしまった陽子を捜して禁断の館に入ったボクを待っていたのは…、恐しくもHな女のコたちだった！本格H・RPG。

エントリー14 リップスティック アドベンチャー

フェアリーテール／PC98、88SRシリーズ／6800円



グラフィック集で出ていた「リップスティック」をAVGに。メイン画面103シーン、Hムスメの大洪水だ！

1988年度H大賞

ましょう。この編集部に山とたまった今あるHコミックのすべてを捨て、なぜインドへ行くというのでしょうか。

㊧　そこなんですよ、吊端さん。私はね、今の日本のHコミック状況は、もはやブームというものを超えて定着してしまったという感じを持っているんですよ。それが証拠に、森山塔以降、「これぞっ!!」と光り輝く感性を持つ漫画家が出てこないのです。全体的なレベルはあがっているものの、そこから抜け出る者がいないのですよ。

㊦　なるほどなるほど、それはA・V界の現状も似たようなものです。昨年の今頃に比べると今イチ驚きと感動が少ないんですな。しかしA・Vも豊丸とか近松はじめとかの御病気連中が出てきたし、H・Cはあいかわらず戯遊群が引っぱってるではないですか。

㊧　そうですけどね、最近戯遊群以外では、フランス書院の文庫本の森山塔やみやすのんきがバカ売れなんですね。なんとなくこの大山といえども、気弱になる部分がありますよ。

㊦　なーにをおっしゃる、この哀愁野郎めっ！　そりゃ私も気弱になることはありますがね、なんつってウソですけどね、フォッフォッフォッ。

㊧　ふむ、吊端さんはいつも悩みもなく心ゆくまでせんずりこけていーですね。うらやましい。

㊦　世の中、ノー天気がいちばんですよ、結局。で、しつこいよーですがなんでインドへ行くんですか、大山さんは。

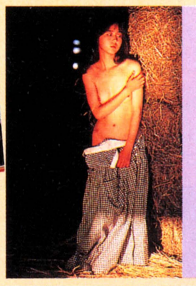
㊧　そこで私はヒラメいたんです！　私はもう日本でやるべきことは、ほとんどやり尽した！すなわち、HCを青少年読者に普及させるということです。今度はHC未開の土地・あのインドへ行って悩める青少年諸君にHCの素晴らしさを教えたい!!このように思ったわけですっ!!

㊦　ふーむ、ふむふむ、何はともあれ、そりゃいーことかもしれない。頑張ってくださいね。

全日本オナペットTOP40選考委員会（JOT）永世名人。歴史上初のプロオナニストとして全世界の注目を浴びる人物でもある。年齢不詳

ビデオギャル TOP10候補一覧

今年は大山氏との座談会にもあったように、今イチ「これぞっ！」とゆーコマが少なかった。もちろんかわいさとみは群を抜いてスーパースターだが、それに続くギャルがみんなどんぐりの背比べ。しかしどの子もよく見るととってもカワイイのである。「僕だけの○○」という気分に浸るには最高の位置であるともいえよう。さあ、キミの好みはどれだっ!?


◀かわいさとみ　大々々本命のスーパーアイドル。ビデオ「ぼくの太陽」は、初のオリコンチャート入

▲豊丸　もはや人間ではない、とか宇宙人である、とかさんざん言われつつもケナゲに頑張る豊丸

▶斉藤唯　顔はあどけないのにカラダは大人、やることなすこといちいちエッチ……最高でしょう

▶香取歩美　正統派美少女。黒目がちな瞳とオカッパ頭、可もなく不可もなくのボディが人気のマト

◀藤沢まりの　清楚でやさしそうなお姉さん、といったフンイキがグー。フェラチオとってもうまし

◀日向まこ　完ペキなるロリコン顔、ロリコン体型。ファックの最中、「うーっ」という声を出すのだ

◀山崎かおり　かわいさとみに追いつけ・追いこせで出てきたロリコンギャル。石田ひかりに似てる

▲広田まみ　情熱的な瞳と、中学生みたいにカワイらしいおっぱいが魅力。性感帯は乳首だぞ

▶松本まりな　育ちがよさそうなフンイキだよなあ。本年度下半期のエースになりそうな有望株！

▲渡辺翼　意外と意外にも大穴かもしれない。ムチムチの太ももがそそるぞよ

大日本ウヒョヒョ読書新聞

の時季来たる!!

本年度もまたまた「年末スペシャル福袋企画」として、やってまいりました大山VS吊端、二大巨頭のスーパー不毛座談会!!いつもながらに激しい我のぶつかり合いが期待されたが、なにやら今回は大山氏が妙だ。そして吊端は……一体どーなるの!?

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

吊端（以下㊐）ところで大山さん!!（と、いきなり話を持ち出す）あなた、今ある立場をすべて捨てて、スカンジナビアへ行くそーじゃありませんか。またどーして、そりゃ。

大山（以下㊟）おやおや吊端さん、1年ぶりに再会したというのに突然ですな。血気盛んな一本気は、あなたのイチモツそのものですわ。

㊐ いやはや、ありがたきおほめの言葉。で、しつこいようですがいったいなぜ!?

㊟ ふーむ、吊端さん。あなたは2つの大きな勘違いをしていなさる。まず①は、私はスカンジナビアではなくインドへ行くということ。そして②は「今ある立場」の立場なんて、もともとなんにもないということです。

㊐ フォッフォッフォッ、そりゃまた失礼。ではこう言い直し

大山平八郎（29歳）詩人。予備校講師（日本史担当）。全国の悩める自慰少年の語り手となり2年。最後の力をふりしぼり「福袋」にかける。

HコミックTOP10候補作品一覧

下の表が、今回のエントリー分である。新宿「まんがの森」のデータがあった6月号までは、割合正確に追っているが、その後は単に本紙が取りあげたものになっている。だから当然、本年度発行のHCで重要な作品がもれていることもありうる。それも含めて、読者のベスト1を選出して欲しい!!

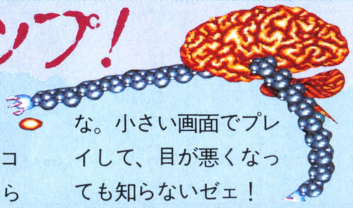
	'87年12月号	'88年1月号	'88年2月号	'88年3月号	'88年4月号	'88年5月号
1	ハートビート 水原マサキ　白夜書房	あとは寝るだけ 森山塔　フランス書院	映の越中くん 戯遊群　松文館	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房
2	ビター&スウイート しのざき嶺　大正屋出版	ドッキン美奈子先生① わたなべわたる　白夜書房	ドッキン美奈子先生③ わたなべわたる　白夜書房	HI-SIDE 1 L・ライム　白夜書房	HI-SIDE 1 L・ライム　白夜書房	みんな元気かい 阿乱霊　久保書店
3	マジカル・シャワー もりやねこ　大洋図書	いつみセンセーション2 戯遊群　白夜書房	美少女症候群6 ふわ～じょんぶろだーと	みんな元気かい 阿乱霊　久保書店	みんな元気かい 阿乱霊　久保書店	ばじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房
4	ぷっつんメイクLOVE 雨宮じゅん　講談社	はずみ感度100 真倉まいな　松文館	冒険してもいい頃③ みやすのんき　小学館	燃える女さっちゃん 緑沢みゆき　久保書店	燃える女さっちゃん 緑沢みゆき　久保書店	シュガータイム もりやねこ　大洋図書
5	眠っちゃいやよ ひろもりしのぶ　フランス書院	マーメイドキッス もりやねこ	パンプキン21 わたなべわたる他　白夜書房	ばじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房	ばじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房	ラブカウンセリング かおる　東京三世社
6	聖ナルシス学園 雨宮じゅん　辰巳出版	ドッキン美奈子先生② わたなべわたる	ハートビート 水原マサキ　白夜書房	ティータイム 森林林檎他　白夜書房	ティータイム 森林林檎他　白夜書房	冒険してもいい頃4 みやすのんき　小学館
7	おふとんしいて 樽本一　一水社	新・さくらんぼ倶楽部 森山塔	DAGE1⑨ 水原マサキ他　白夜書房	いつかどこかで 計奈恵　笠倉出版	いつかどこかで 計奈恵　笠倉出版	ちょっとエッチな福袋2 富士見書房
8	エンドレスチャイルド 中森ばさな　辰巳出版	ウォーサイドゲーム みいくん	極東ジャンクガール 中森ばさ菜　東京三世社	ラブカウンセリング かおる　東京三世社	ラブカウンセリング かおる　東京三世社	はずみ感度100 真倉まいな　松文館
9	冒険してもいいころ みやすのんき　小学館	ペギミンH 森山塔	極めてかもしだ② 山本直樹　小学館	ドッキン美奈子先生！3 わたなべわたる　白夜書房	ドッキン美奈子先生！3 わたなべわたる　白夜書房	ハートビート 水原マサキ　白夜書房
10	ピアス 海野やよい　笠倉出版	冒険してもいい頃② みやすのんき　小学館	極めてかもしだ① 山本直樹　小学館	パンプキン22 わたなべわたる他　白夜書房	パンプキン22 わたなべわたる他　白夜書房	IN THE BEAT 上総志摩　東京三世社

	'88年6月号	'88年7月号	'88年8月号	'88年9月号	'88年10月号	'88年11月号
1	放課後はENDLESS 亜麻木桂　白夜書房	聖戯の放課後 江本宏明　東京三世社	性戦士タンバリン 円谷なおと　辰巳出版	絶対麗奴 まいなぁぅい　東京三世社	Dカップコレクション アンソロジー　白夜書房	隷嬢物語 森林林檎　イチゴコミックス
2	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房	よい子の診察室 アンソロジー　三和出版	夢ドリーム わたなべわたる　OSB出版	とってもラブリー バニーちゃん 東京都　司書房	熱血!!　まんが塾 アンソロジー　白夜書房	一即触発！　チェリーボーイ 永田トマト　日本出版社
3	めしませ♡美少女 みなみゆうこ　フランス書院	RINNちゃんの事件簿 もりばやし♡りんご　司書房	びす・どずる 白井薫範　白夜書房	美少女パラダイス 雨宮じゅん　ミリオン出版	多門前地獄牢人 L・ライム　白夜書房	いつみセンセーション3 戯遊群　白夜書房
4	ラブカウンセリング かおる　東京三世社	ももいろ百物語 蘭宮涼　松文館	フレンチゲーム 中総もも　東京三世社	イノセント・ウーマン 浜中ともよし　桜桃書房	じっとしててね 森山塔　フランス書院	制服の檻 海野やよい　三和出版
5	シュガータイム もりやねこ　大洋図書	まりな白書 あらきあきら　三和出版			うわきなオリーブ 有村しのぶ　司書房	レイプ魔ン ケン月影　フランス書院
6	千物語Special よしだけい　桜桃書房				カゲキな放課後研究会 R・古賀勲　日本出版社	痴覚の扉(3) 富田茂　辰巳出版
7	BONDAGE ZONE 牧村みき　久保書房					
8	ばじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房					
9	冒険してもいい頃4 みやすのんき　小学館					
10	ハートビート 水原マサキ　白夜書房					

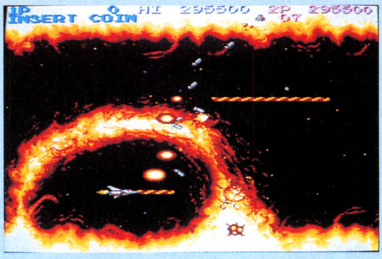
ローパー版でサラマンダー!

へイ！　オレがダレだかわかるかい。そう、言わずと知れたX68000のロッパーだぜ。今回のトップシークレットテレホンは、オレ、ロッパーがX68000版『沙羅曼蛇』の隠し機能をドーンと紹介してやるぜ。それじゃ、行くぜェ〜イ!!

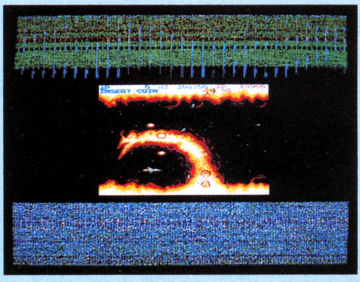
スモール画面でテクアップ!



まず始めに紹介するのは、画面を小さくしてしまうという機能だぜ！　どうすればいいのかって言うと、『沙羅曼蛇』を立ち上がる時にINSキーを押して、ランプをつける。さらにSIFTキーを立ち上がるまで押しつづければOKなんだ。これだけで普通に表示される画面の半分の大きさになってしまう、カンタンだろ！　もちろん画面が小さいから、通常より数段キビシイ。この機能でプレイすれば、テクアップまちがいなしだぜ!!　アッ、それから画面のまわりにへんな色が現れるけど、コイツは気にしなくても大丈夫だからな。小さい画面でプレイして、目が悪くなっても知らないゼェ！

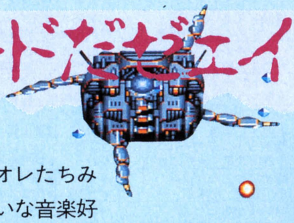


▲おなじみ普通の画面だぜ。敵も弾もよーく見えてるから、こんなのヘッチャラだぜ



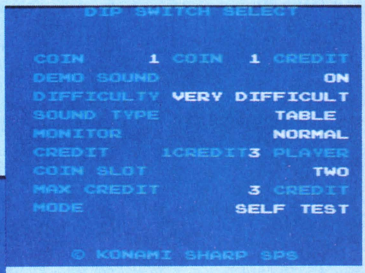
▲INSのランプをつけて、SIFTキーを押しながら立ち上げると…ヒェー！　なんだコリャ!!

サウンドモードだぜイ!

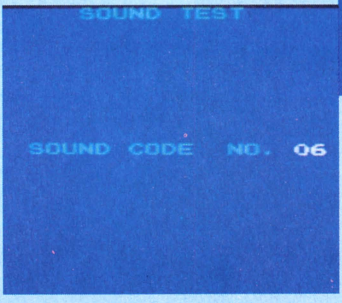


さァて、エブリボディ！　お次の機能はテストモードへインできちゃうってやつだぜ。SIFTキーと、もうひとつOPT1キーを押しながら立ち上げると…なんと！　オドロキのテストモードだ。このモード、普通は業務用のチェックに使うためのモードなんだけど、その機能が使えてしまうんだ。このテストモードでは、ゲーム中に流れるサウンドや効果音をすべて聞くことができちゃうんだぜ。さらに、ジョイスティックやキーボードが正しく機能しているかまでチェックできてしまうのだぜ。

オレたちみたいな音楽好きにはたまらない機能だ。なんかすごく得をしたみたいな気持だゾ！



▲これがテストモードの画面だ。F9キーでテストが次々と変わっていくぜ

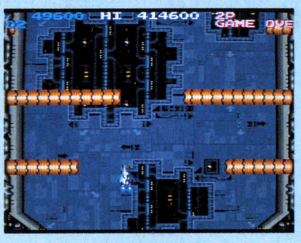


◀このモードはサウンドテスト。ゲーム中の効果音がすべて聞けるんだ

 シャープ／☎03-260-1161／8800円

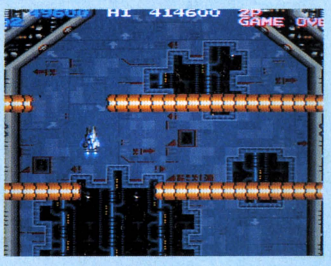
テクのないやつァコレだ!!

どうだい！　今までの2つの機能は。どちらもビックリものだろう、エッ？　たいした事はないって。キェ〜イ!!　なんてこったァ、せっかくオレが教えてやってるってのに…しかし、オレは負けないぜ。こいつでどうだァ！　必殺〝コマ送り〟だぜ。ESCキーを押して、ポーズをかける。さらに、その状態のままでTABキーを押せば、な、な、なんと画面がコマ送りになってしまうのだぜ！　さらに、TABキーを押しっぱなしにしていると、通常の3分の2ぐらいのスピードでプレイできてしまうのだ!!　どうだい、コイツは本当にオドロイたろう。この機能さえあれば、最終面のヘビーな敵の攻撃も、ラクラクよけられるってわけだ。ただし、ひとりじゃできないぜ！



▲やったぜ！　これを抜ければクリアだ。この辺で、ポーズ!!

▶こ・ん・な・の・コ・マ・送・り・な・ら・だ・い・じょ・う・ぶ！



▲ボールの動きに合わせて行けば、アッというまにおしまいってわけだ！

必殺のコマ送りワザでエイ！

◀脱出成功！　敵の惑星要塞からビッグバイパーが出て行くぞ

◀ドッカーン!!　かくて、バクテリアンはコマ送りに負けたのだ。

トップシークレットテレフォン

03-221-9800

埼玉県坂戸市　蛇 目田夫

キェ〜!!　ガハハハハ、ロッパーとやら、私はギンギラリンのヘビメタ少年、蛇目田夫だ。時代おくれのハードロッカーよ、そんな情報で読者がマンゾクすると思っているのか!!　もっと、もっとヘビーな情報はないのか！　まァ、おまえが紹介できるのは、こんな程度しかないんだろう。なさけないヤツめ！　ガハハハハハ…。

キーくやしい！　これでどうだ

やい蛇目田夫！　ギンギンギラギラのビョウ打ちヤローにオドロキの情報を教えてやるぜ!!　その機能とは、なんと面セレクトだぜ。1面から最終6面まで、どこでも好きなステージから始められるんだ。この機能を使って、6面をイキナリプレイして、さらにコマ送りを使って行けばエンディングなんてスグ見れてしまうんだぜェイ！　さァて、この方法は……フンッ！　知りたきゃTELするこったぜ！

まいどおなじみSPSが誇るバリバリの営業マン大和大五郎です。この業界に入って一年余りの彼ですが、今じゃ仕事が楽しくてしょうがない。街で見かけたら「よっ！大五郎」とでも声をかけてね。

第1回	11／8➡11／17
第2回	11／18➡11／27
第3回	11／28➡12／6
お休み	12／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!

描きおろし 美少女図鑑

番外地　貢

1961年４月６日　福岡県生まれ。血液型はO型。地元県立高校卒業後上京。東京やっぱり言えない学院に入学。三日でやめる。
商業誌生活５年。1988年10月、引退。

はじめまして、番外地貢です。のっけから失礼ですが自転車を盗まれました。今朝の事です。うっかり鍵をつけっぱなしだったとはいえ…コンプティーク読者の皆さんは絶対にそんな真似はしないで下さいね（するわけがないか）。

ところで「ひみつのアッコちゃん」は近来まれに見る名リバイバル作品だと思います。旧作をあまりみていないので比較はできませんが…新作アッコちゃんの性格、大好きです…今後は同人誌活動に力を入れていきたいので、アッコちゃんの本も是非作りたいですね。

はからずもコンプティーク初登場のこのイラストが、私の商業誌での最後の仕事となりましたが、４年間のロリ漫画屋生活、いろいろな方々に御迷惑をおかけしてきました。この場を借りて陳謝致します。また私を応援してくれた皆様に心から御礼申しあげます。長い間面到見て戴き、本当にありがとうございました…。　　1988年10月17日　番外地貢

大日本H大賞応募方法

各ジャンルで、キミが「Hだ！」と思う作品（人物）を投票しよう！

ハガキに、①ノミネートされた物（者）の中でHだと思うHソフト、Hコミック、ビデオギャルの名前を1つずつ、②住所・氏名・年齢・職業（学校名）を明記して、係まで送ってくれい！　投票してくれた人の中から15名に、とってもHな㊙プレゼントをあげちゃうよ。しめ切りは、1988年12月７日（必着）。発表は、1989年２月号誌上。

＜あて先＞

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F　角川書店　コンプティーク編集部　福袋班・'88大日本H大賞係

雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

COMPTIQ

SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ

イラスト／中野豪

ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

先月号の攻略の評判が上々のようで「やったかいがあった」と喜んでおる。また機会があったらやりたいな、と。さあ今月はこれ!!

第26回 アミューズメントマシンショー

毎年この季節になるとあるもの。運動会、文化祭などといろいろあるけど、ゲーマーならピンとくるのは、やっぱAMショー。今年もまたまたレポートだ！

秋といったら昔からコレなのだ

べつにだれが決めたワケでもないが、とにかくそうなのである。10月上旬というと、新製品の匂いに鼻をヒクヒクさせた人たちが、東京・平和島は流通センターめざして集まってくる。AMショーである。ちなみに今年は10月５日～６日の両日だったのだ。

今年を迎えて26回目。もう四半世紀以上も前、つまり読者諸君のほとんどが影も形も存在しない頃から、このショーは始まっていたワケだ。その長い年月のなかで、〝遊びの歴史〟というものが、いろいろと変わってきたワケだけども、〝面白いもの〟をめざして集まってくる人たちの心は、今も昔も変わらんと思うのであったりする。

ところで今年も50ほどのメーカーが参加して華々しく開催されたこのショー、春のAOUとはちがったハデさが魅力。いかにもお祭りといったスケールなのだ。各メーカーの装いやデモンストレーションが見モノだったりする。きれいなおねーさんもたくさんいたし、外人さんも多数。さらに地方から来た業者やマニアの方々――いろんな人と顔を合わせられるのも、楽しみのひとつなのだ。

とまー、そんなこんなで５日の10時から行ってきましたけども、あれ……なぜかやれたゲームは少なかった。

このメーカーのこんなゲーム！

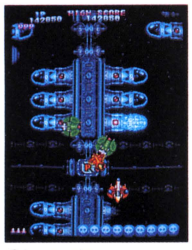
それではワンパターンだが、メーカー別にブースの紹介をしてみよう。新製品の紹介もさることながら、各メーカーのそれぞれの雰囲気なんかにも、よ〜く注目してもらいたいな。

TAITO 良質の作品ズラリ 最高の盛り上がり

すでに紹介の『サイバリオン』をはじめ、かわいいキャラの『ニュージーランドストーリー』、スペースシューティング『ＴＡＴＳＵＪＩＮ』、異色のドライブゲーム『チェイスＨ．Ｑ．』、フライトシミュレーター『トップランディング』と、どれも人気。高解像度モニターの映しだす鮮明＆リアルな画面は、訪れる客の目をひきつけていた。

ニュージーランドストーリー

TATSUJIN



©トーマプラン

SEGA 体感ゲームそろえてパワフルに迫る

通信機能がついてレースができるという『パワードリフト・シットダウンタイプ』がＶＧでは目玉。テーブルでは『ダイナマイトダックス』『モンスターレア』『スクランブルスピリッツ』『エキサイトリーグ』を展示していた。

なによりスゴかったのが、『セガ・スーパーサーキット』の人気！　長蛇の列に整理券を配り、時間ごとに区切ってデモっていたのだった。

▶ショー会場でもスゴイ人気だった『セガ・スーパーサーキット』

namco 今年は「魅せ」に出た!?

ただいま発売中の『オーダイン』『メタルホーク』『ワールドコート』を筆頭に、ホラーアクションゲーム『スプラッターハウス』、映画とタイアップした『未来忍者』、ＶＳプレイの楽しめるアイスホッケーゲーム『フェイスオフ』など、それぞれにお客さんが集まってプレイ！　ハイビジョンを使った『ホームランコンテスト』もあったよ。

『未来忍者』を見たか

東京国際ファンタスティック映画祭'88に、ナムコ製作のＳＦＸ映画『未来忍者』が参加していたのを知っているだろうか？　ウワサを聞いた人は多いと思うけど、若いスタッフのそれはもうエネルギーあふれる〝ナムコらしさ〟を満喫できる作品なのだ。

この映画の予告ビデオが会場でも流されていたんだヨ。ビデオの発売は12月12日に決定した。

▲これがハイビジョン。ＶＧの未来を感じさせる

©1988 NAMCO

さて問題です

写真はナムコブースのステージの１カット。さて、右端にいるおじさんの視線はどこに注目しているでしょうか？

１：ゲームの画面
２：画面にとまったハエ
３：おねーさんのアンヨ♥
４：じつは妄想にふけっている

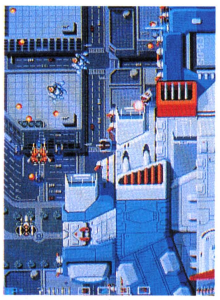
さーあ、わかったかな？　正解者には㊙から祝福の熱ーい×××が贈られます！（うそ）

©IREM CORP.

新鮮なアイデアのシューティング！

アイレムからの出展は『イメージファイト』。『Rタイプ』のスタッフが手がけたこのゲームは「ポッド」と呼ばれるオプションの操作と、戦闘訓練から実戦までを描いたストーリーで、またまたウケそう。

イメージファイト



このほかに『キスメットイブ』や『ネームメート』など、ユニークな占いマシーンもアッタ。

おねーさんの衣裳が印象的だったよ。

わくわくAMランド

《通信メカ対戦編》

やべ、うまそうだよ、隣の人

ふふっ、1位はオレのもん★

くそっ！負けてたまるかっ！

おろ？なんかヘンだな、これ

よーし！通ったゾ!!

落ちたよーん。ア〜〜ァ〜〜

CAPCOM 株式会社カプコン

人気爆発！CPシステムの強力新製品だ

マニアでごったがえしたブースのひとつが、ここだ。それもそのはず。『魔界村』の続編『大魔界村』、『コミックコンプ』でも連載してた奇抜なアクションゲーム『ストライダー飛竜』の2本立てだった。ショーの前から話題がウズまいていただけあって、ほとんどの台はマニアに占領されていたのであった。なお『大魔界村』は207ページを参照しておくれ。

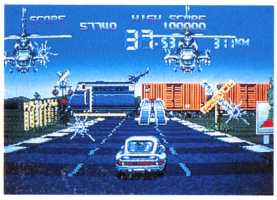
スライダー飛竜

KONAMI コナミック&マニアックなゲーム

例年に比べると多少「ハデさに欠けるかな」と思われたコナミブースだったが、出展作品はスゴイぞ。

ハードなシューティング『サンダークロス』のほかに、ボクシングシミュレーション『ハードパンチャー』、逃走カーアクションゲーム『ホットチェイス』を出展。マニアの期待に熱く応えてくれたのだった。

ホットチェイス

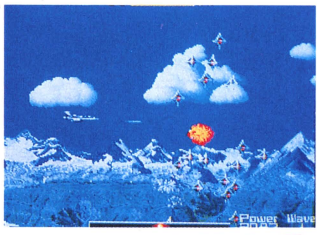


ゲームセンターで見かけたら、ぜひやってください

こちらはおてごろ戦闘ゲーム

テクモの出展はスピード感あふれる横スクロールシューティング『バックファイア』、VGピンボール『スーパーピンボールアクション』、トラックボールを使ったコンバットゲーム『カベール』。マニアよりわりと一般路線を狙った感じだったようだ。

バックファイア



©TECMO. LTD

UPL COMPANY LIMITED コミカルキャラなら！

『忍者くん』シリーズ、『ミッションXX』でおなじみのUPL。なじみが薄いかもしれないけど、しっかりしたゲーム作りで定評がある。

新作は『アトミック・ロボ・キッド』。ロボット君が繰り広げるシューティングだ。ちょっと地味な感じもするけど、やってみるとけっこう味があるヨ。

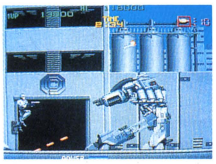
アトミック・ロボ・キッド

© 1988 UPL COLTD.

DATA EAST
データイースト株式会社

渋めの作品がそろう

ロボコップ



ブラッディウルフ

データイーストからは、『ロボコップ』と『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』。『ロボコップ』は、映画のストーリーやコンセプトがそのままいかされたゲーム。『ブラッディウルフ』はコンバットアクションゲームなのだ。

Licensed from Ocean Software Limited. ©1987 Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved. ©1988 DATA EAST CORP.

SNK

海外&国内とも充実

海外で爆発的に売れ、国内販売が待たれている『脱獄』。追っ手や待ち伏せを倒しまくる肉弾戦と銃撃戦のおもしろさが1度に味わえる。そんな豊富なアクションが楽しめるのが売りモノ。

脱獄

カントリークラブ

このほかには過激なゴルフゲーム『カントリークラブ』や、アメフトゲーム『タッチダウンフィーバーII』を展示した。

©1988 SNK CORP.

TATSUMI

「やっぱ体感」って人へ

スケールの大きいコックピットゲームでおなじみの辰巳電子からは『アパッチ3』が発表された。

近年流行の戦闘ヘリ・シューティングの体感ゲームで、筐体が左右に動き、リアルな画面と操作感覚が味わえる。

アパッチ3

難易度もてごろなので、けっこうプレイしやすいのじゃないか、と思うヨ。

©TATSUMI
©JALECO

Nichibutsu

麻雀もあるけど往年の名作の復活も

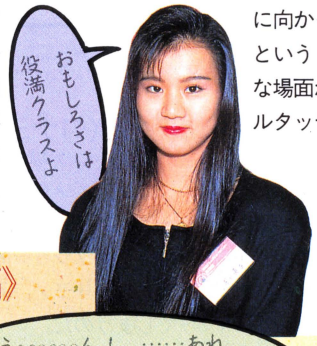
8年前に「2本レバー」で衝撃的に登場した『クレイジークライマー』がリメイク版『2』になって登場したぞ。

前作にもまさるフィーチャーの数、ビルの難解さでプレイヤーに挑戦！　キミはこの驚異の世界についていけるか!?

クレイジークライマー2

このほか、推理ドラマタッチのストーリーでおくる麻雀ゲーム『麻雀殺人事件』もあった。ひそかに盛りあがったブース。

©Nichibutu



JALECO

アクション路線へ活路を見いだすか!?

日本のお家芸(?)の忍者アクションゲーム、『伊賀忍術伝』と、中国拳法アクション『破兆』を展示していた。

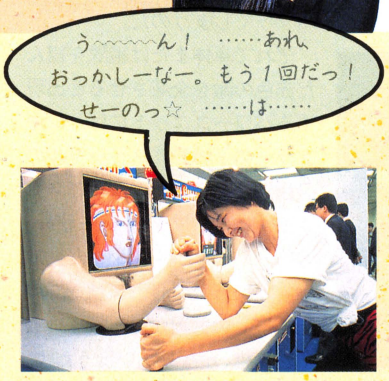
このうち『破兆』は、敵をやっつけるとその敵が画面に向かって飛んでくるという『ぶたさん』的な場面が笑えるコミカルタッチの構成になっているぞ。

個性的なキャラを作ってくれるジャレコだから、今後、この路線のキャラがどう発展するか、楽しみなところだね。

伊賀忍術伝

破兆

わくわくAMランド《腕相撲編》



AMショー第一印象チェック！

こいつはやりたいBEST3

「こいつは・やりたい」「こいつ・はやりたい」。まあ、どっちでもいいけど、「これはウケ線」という作品を3本、ピックアップしてみたよん。

1 CPシステムのパワーはスゴイ！

大魔界村（カプコン）

©CAPCOM

▲1面のボス、シールダー。顔を狙って撃てエ！

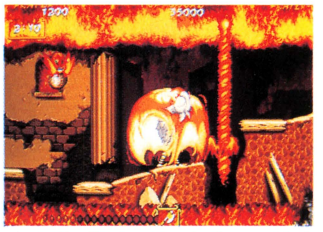
ショー会場で数十分待ったあげく、ついに1回もプレイできんかったのだ。大阪方面で事前にロケテストが行われていたので、そちらでプレイできた人も多いことだろう（たまたまワタシも大阪へ遊びに行き、おめにかかれた）。

それはおいとき、ゲームの紹介だ。

あれから3年の月日が流れた……あの闘いは悪魔にとって、序章にすぎないものだった。悪魔たちは再び、この地上に姿を現したのだ。そして悪魔たちは、プリンセス姫の城に襲いかかった。情けも容赦もなく――。

旅に出ていたアーサーが駆けつけたときは、プリンセス姫は怪光線で体を射ち抜かれたあとだった。「ナニッ」とばかりにアーサーは、ヤリを手に再び魔界へ向かっていく――というのが今回のストーリー。

▲下打ち攻撃でオークをやっつけろ



▲必殺の魔法で敵に大ダメージを！

前作とのちがいをあげると、

①武器の種類が増えた。さらに、上撃ち、下撃ち攻撃が可能になり、攻撃範囲が広くなった。

②魔法のヨロイを着ることによって、魔法が使える。これは持っている武器によって種類がちがうゾ。

そのほか障害も、よりいっそう難しくおもしろくなっているし、敵キャラもグーンとグレードアップしてる。

2 壮大でハードなスペース・オペラだ！

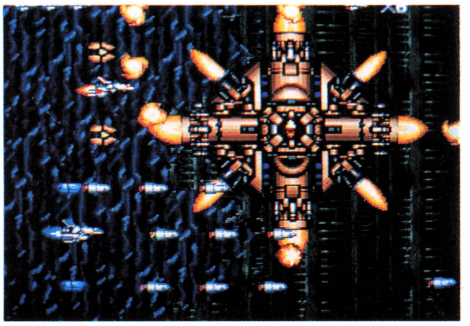
サンダークロス（コナミ）

©KONAMI 1988

開拓惑星ハニアムⅣからくる連絡が途絶えた。宇宙軍は急きょパトロールチームを派遣したが、そこに待ち受けていたものは冷酷無比の機械化軍団だった。というストーリーのコナミの新作スペース・シューティングは、多彩でハデなパワーアップと敵の巨大メカ、そしてボタンによるオプション間隔調整というアイデアが売りモノ。みんな、これでハマッてしまうのだ。

それで単体または編隊を組んだ赤色の敵を全滅させると出現するパワーユニットには、レギュラーの7種類とスペシャルの3種類がある。そのなかでスペシャルには「マクロ・レーザー」「スーパー・ナパーム」「火炎放射」といった、「使って快感・効果抜群」の武器がそろっている。

難度は、かなり高いほうだよ。



▲巨大メカの迫力とデザインは、さすがコナミだ！

▲オプションをうまくひろげ、敵メカ軍団をせん滅！　この快感!!

▲スペシャルパワーの「マクロ・レーザー」で破壊！　このド迫力!!

3 タイム競争の時代は終わった!?

チェイスH.Q.（タイトー）

©TAITO COAP.

従来のドライブゲームというと、敵車を何台抜くか、どれだけタイムを短縮するか、そういうものばかりだった。ところがこのゲームは、まるでちがう。逃走する敵の車を追いかけ、体当たりして炎上させてしまおうという超撞破りの内容なワケだ。

犯罪都市ニューヨークはマンハッタン署の「CHASE特捜本部」。刑事トニー・ギブソンは、相棒のレイモンド・ブローディーとともにパトロールに出かけるのが日課だ。そんなある日。

「ナンシーより緊急連絡。指名手配中の切裂魔ラルフが、郊外に向かって逃走中である。ターゲットは白のスポーツカー。どうぞ」

▲本部から連絡があった！ 逃がしてなるかッ

さあ、事件発生。スクランブル！ 途中の分かれ道は矢印の方向に進め。まちがえると遠回りになってしまうぞ。

逃走車発見!! サイレン鳴らせ！ 体当たりせよ！ のがすなッ。

逃げられそうになったら、ターボを使うのだ。ただし、1ステージに3回までしか使えない。

逃走車は横からぶつけるのがコツだ。左のダメージメーターがいっぱいになるまでアタックすれば、ステージクリア!!

▲犯人の車を体当たりでとめたゾ

▲逃走車を発見した！

よ・も・や・ま・ば・な・し

■小粒の製品めだつ

「これがダントツ」という製品がとくに印象に残っていない——というのが正直な話。それでも、それなりに遊べるゲームは、けっこうあったようだ。

全体的にみると、難度の高いゲームが多く、どうもマニアのオモチャという気もするのである。ひらたく遊べる製品を望みたい。

■体感はどーなる!?

体感ゲームはどうもセガの独壇場、てな感じの強い今日このごろ。『アウトラン』を境に、イマイチ盛りあがりに欠けてしまった感じもある。残念だが。

往年のレーザーディスクゲームのように、単なるブームで終わるか、ジャンルとして確立するか、メーカーの技術と売り方しだいだろう。

PLAYER'S SPIRIT ～読者のスチャラカ・スペース

●レトロゲームベスト5●

えーと、まずはBBSでご協力いただいたみなさま、ご協力ありがとーございました。（ペコペコ→お礼）

しかしこちらの言い方が悪かったせいか、人によって「レトロ」の基準がちがうんだよね。古いのは『スペースインベーダー』新しい（？）ところだと『くにおくん』とかあったりしたのだ、これが。

そこで今後は「最低3年前の作品」ということで、勝手に基準を作らせていただいたよん。なんつうワケで、引き続き「レトロゲームベスト5＆そのゲームにまつわる思い出話」など、お聞かせくださいまし。もちろん「ウラミのレトロ」でもかまいましぇん。

次回は'89年2月号でお会いしまひょ。

1	スペースインベーダー	タイトー	1979年
2	パックマン	ナムコ	1980年
3	トランキライザーガン	セガ	1980年
4	ボスコニアン	ナムコ	1982年
5	スクランブル	コナミ	1981年

おハガキくださいコールなのねん

あなたは

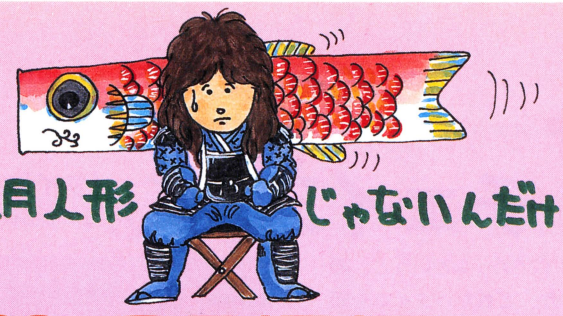
Emily派？ Lucy派？

『パワードリフト』の12人のうち、女の子キャラ、ルーシー（ショートヘア）とエミリー（ロングヘア）の人気が、ちまたで二分されている。てなわけで、実際どちらがいーのか、どこがいーのか、読者のみなさんのご意見を！ また、男性キャラへの支持も受付中。

カラーイラストだよ

もっとこのコーナーを盛りあげようと思い、カラーイラストもバシバシと掲載しちゃう。できるかぎり大きく扱いたいので、力作を送ってくださいまし。コーナー占領に協力してちょーだい!!

▲東京都の海軟風クン。▲埼玉県のA（C）クン。シルフィーはカワイイ アリスもかーいい♡



68000 SPIRIT

●X68000・スピリット●

WE CAN MAKE IT TONIGHT。さァおまたせ、ロッパーのコーナーだ。今回もヘビーなロッパービート、いくぜ！

イラスト／菅原ロッパ

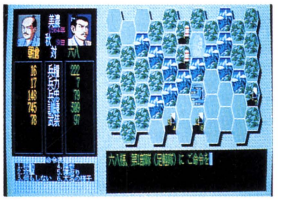
男なら天下をつかみとれ

イェーイ、イエイ！　今回、まず最初に紹介するのは、既存のスケールを超えた『信長の野望・全国版』だぜ。なんてったって歴史ＳＬＧを作らせたら「右い出る者はないだろう」と言われる光栄の手になるもの。いまかいまかと待ちこがれていたゲーマー（オイラも含めて）の野心を、画面の信長がみたしてくれるぞ、きっと……!!

しぶい男のためのSLG

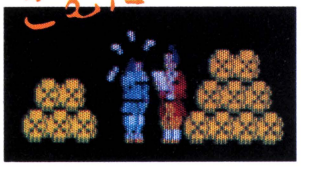
もうすこしで天下統一の夢がかなうところでムザンにも明智光秀に裏切られ、本能寺で命をおとした織田信長。野望をエネルギーとした不屈の精神によって、彼は人生を生きぬいたともいえるだろう。キミは『信長の野望』で彼の夢だった天下統一を果たさなければ『うらめしいッ』と、信長が夢のなかに出るハメになる（ウソ）。でも、５年前に発売されてからさまざまな機種に移植されてきたSLGだけあって、人気が証明するオモシロさを内蔵。ロッパー版ではシンプルなシステムを残しながらもグラフィック、サウンドなどがパワーアップしている。なかなかの迫力なのだ。

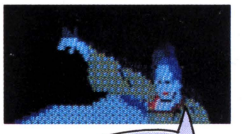
▲コマンドはグッと整理され、プレイしやすくなっている



▶シンプル イズ ベスト。見やすいヘックスがうれしいかぎりだ

おしゃべりフォトこおな





光栄　☎044-61-6861／9800円

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

拝顔させていただきまする武将殿。50カ国がせいぞろい

おいおい、指名手配の写真と間違えたキミ、勉強不足じゃ。この武将たちはおそれもおおいなる1国1城の主。日本全国に散らばる50カ国の大将なのだ。キミはプレイするとき、このなかから好きなキャラクターを選ぶことになる。顔が似てる、同じ出身地だ、面相が気にいった——。チョイスの理由はイロイロだろう。が、オイラは思う。こんなに性格がにじみ出たグラフィック顔なら誰を選ぼうと、プレイ中は〝とりつかれた〟ともいえる感情移入の世界。もしも12歳の子どもが武将になっている国を選択したとしたら——うし!!（少年は大志をいだく）

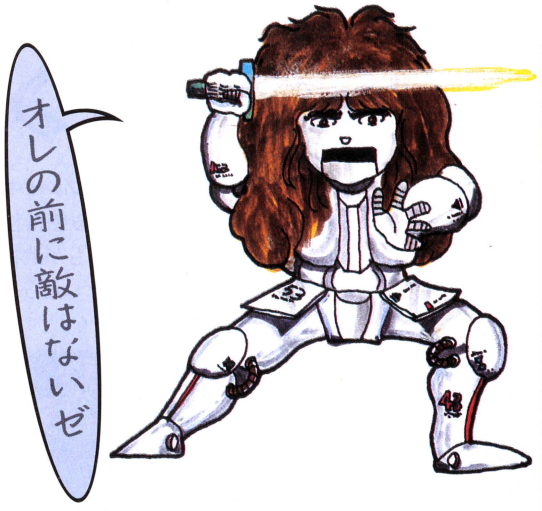
いつの日か、オレも天下を統一するぜェーい

『信長の野望』はロッパーの機能を十分につかい、いままでの雰囲気をこわさずにパワーアップして登場する。まァ、どこまでやってくれちゃってるかってのは、このグラフィックがすべてをものがたってる。本格SLGの登場にロッパーのハートはヘビーになる!?

▼ふん、人生かけてんだ

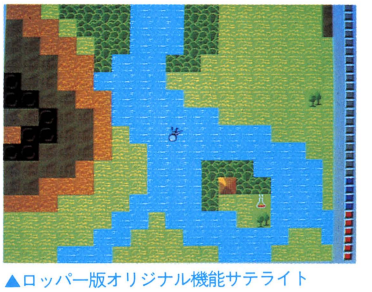
本音でチェック!!

「やっと出たあ」という感じだぜ。いままでのロッパーはアクションやシューティングがあまりにも多かった。これをキッカケに新風そよぐロッパー界になってくれると、ありがたい。光栄のSLGパワーに「フレッフレッ」して、盛りあげたいね。



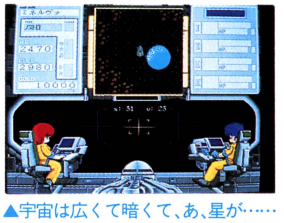
宇宙船で惑星間をまたにかけるトレーダー（貿易商人）

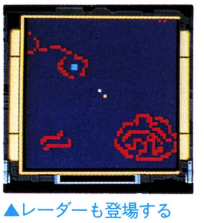
リアルでなきゃ、ロッパーで出す意味ないんじゃない？　と決めつけているヤカラがいる。あーなげかわしい。もちろんロッパーでは、他の機種では出せないリアルなグラフィックが使えるが、それにこだわっているとほんらいのダイゴミ、楽しいゲームであるか、が二の次になってしまう。だから楽しさフルパワーの『ウォーニング』を登場させることにした。これは88版からの移植だが、その人気のポイントであるアニメチックなキャラを、そのまま移植してくれている。うれしいゼ！


▲ロッパー版オリジナル機能サテライト

そんなキャラが活躍する舞台は7つの惑星と1つの人工衛星で構成されるプシェード星系。プレイヤーは宇宙船で惑星間をまたにかけるトレーダー（貿易商人）。物を売買し、お金をかせぐ貿易RPGなのだ！

▲基本画面は宇宙船のコックピット


▲宇宙は広くて暗くて、あ、星が……


▲レーダーも登場する

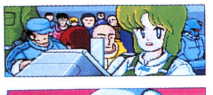
兄を探して……のRPG

▶ラボ　アイテム関係の研究所

◀CPバンク　情報のデーターバンク

▶シップセンター　宇宙船を売っている

◀パーツセンター　武器などを売ってる


▶マーケット　貿易用のコンテナ屋だ

◀スペースポート　ここから宇宙へ出発

▶謎のアイテム屋　どんな物を売るのか

◀ジャンク屋、ガラクタ屋　何あるのかな

▶ステーションポート　宇宙の港だ

◀ギルド　冒険者や商人が集まるところ

▶シップセンター　ここも宇宙船屋

このゲームの目的は行方不明になっている兄のビリーを見つけだすことだ。キミはトレーダーなのだから、惑星間を航行しながら貿易し、ビリー兄さんも探すことになる。もちろん敵も登場する。だって、RPGだからね。敵と戦いながら貿易で金をかせぎ、武器をそろえ、ビリーを見つけだせっ、なのだ。

コックピット・バトル

88で気になったスピードもロッパー版ではずっと良くなっている。だから、バトルシーンではスピーディな戦闘が楽しめてしまう。さらに、88版では1対1でしかできなかった攻撃が、マシーンによって1度に複数の同時攻撃が可能になった。こいつぁうれしい機能だ。早く体験したいぜェ〜〜イ!!

▲これが戦闘モードだ

本音でチェック!!

いままでのRPGの発想だと、モンスターを倒すことでゴールドをかせぐという部分を貿易に変えるなんてまったくおもしろい所に目をつけたゼ。ロッパー版では、アニメーションも多用されるみたいだし、ゲーム中にも新システムが続々と登場してる。なかなか楽しみなソフトだぜ！

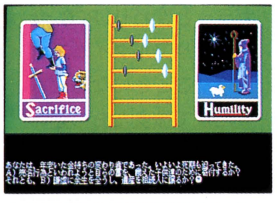
8人の勇者がパーティと組んだとき、冒険に出発だ

『ウルティマⅠ』では、悪の魔法使いモンデインの野望を時空を超えて打ち砕いた。そして『ウルティマⅡ』では、モンデインの弟子、魔女ミナクスの陰謀を阻止することができた。『Ⅲ』になると、モンデインとミナクスの怨念によって生まれようとしているエクソダスを、4人の英雄がその前に封印するのである。そしていよいよ『ウルティマⅣ』の登場！

人々は平和に暮らしていたが、見えざる悪がひそかに横行しはじめた。この悪は、俗世を超越した聖者の徳をもった勇者だけしか打ち破ることができない。『ウルティマⅣ』では聖者となることが、この冒険の旅の目的だ！

▲あーいい天気だなァ！

▲マウスのとき画面にキーボードが



▲これでキミの職業が決まるゾ

▲この独特の雰囲気がたまらんぜ!!

戦慄のサウンド、とどろく

それにしても奥の深いシリーズだぜ。ストーリーを聞けば、その広大さにビックリし、背景となる歴史のなかに手ごたえのある何かがひそんでいる気がする。その『ウルティマⅣ』のロッパー版が登場するとは、うれしいゼ！

ロッパー版でも徳を集め、聖者となることが目的になっている。フィールドやバトルシーンは他機種と同じだが、画面が広くてうれしいゼ。！

でもだれがなんと言っても、すごくパワーアップしたサウンドを、オレはおすぜ。なぜかって？　それはこのロッパー版でサウンドを担当したのが、あの！　ドンチューノー♪　で人気急上昇中の「フェアチャイルド」の戸田誠司だからだ。いままでにも有名ミュージシャンを起用するっていうパターンはいくつかあったけど、どれも「う〜ん、ダレでもよかったんじゃないかなぁ……」てな、感じだった。しかし！　こいつはちがうゾ。やってくれているんだ。ときにはやさしく、ときには重厚に——サウンドでみごとにウルティマワールドを盛りあげてくれている。

▲船が出るゾォ！

▲バトルシーンも楽しいのォ

▲海の中からなんて、あんたたちヒキョウョ！（バカ㊥）

本音でチェック!!

サウンドがスッゴイ。これだけのゲームサウンドには、なかなかあえるもんじゃない。しかし、それと同じくらいゲームシステムのほうも努力してほしかった気がする。商品化されたものは「かなり早くなりますョ」とは言うものの、オレがプレイしたサンプルのスピードはひどかった。これがどこまで早くなるのやら……。

ロッパーの超新作ギグだゼ!!の巻

ガルフォース

スキャップトラスト　☎03・407・0687　発売日11月末　価格7800円

美少女軍団７人、宙に舞う

待ちに待った『ガルフォース』が、やっとこさロッパー版に登場する。前作では序章って感じでストーリーが終ってしまったが、今回はいよいよ核心にせまってるぞ。残されたままになっていた謎も、解き明かされるわけだ。

さらに前回のAVGとはガラッと変わり、RPG。今度は、リアルタイムでバトルすることになるゼ。果たして彼女たちの運命やいかに。

▲前作のようなビジュアル、今度も見たいぜ。やってくれる――よ・な……

▲上の写真もこの写真もPC88版の画面なのだ、あしからず……

フェラーリフォーミュラー1

エレクトロニックアーツ☎03・505・3130　発売日来年２月　価格9800円

Ｆ１シミュレーションだ

３００km／h以上の高速で疾駆するマシンの中で男たちはいったい何を感じているのか……なぁ～んてのめりこみそうになるＦ１の世界。ここでは１０００分の１秒に生死をかける男の世界がシミュレートできる。実際のＦ１まんまに、ギア比やエンジンの調子をテストし、マシンを調整してレースへ。この過程と実物そっくりのグラフィックが、気分をどんどん盛りあげてくれる。その盛りあがりに合わせて、サウンドもどんどんスピードアップ。問題はキミがそのスピードについていけるかどーか、だったりして。

▲もとはAMIGAなのだ

▲オーノー！　なんてリアルなんだ

めぞん一刻

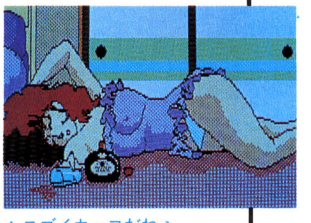
マイクロキャビン　☎0593・51・6482　発売日12月中旬　価格9800円

また会えるネ、響子さん!!

やったゼ！　あの『めぞん一刻　完結篇』がいよいよロッパー版に移植される。めぞん一刻館というアパートの大家をやっている響子さんとそこの住人・五代クンとの恋の物語――なんてことはいまさら説明しなくても先刻承知だろうけど。あの個性タップリの四谷さん、あけみさんなどなどのキャラも登場して、するワするワ、恋のジャマ！

ロッパー版では新しいグラフィックもプラスされ、基本ストーリーは変更なくても、他機種にはなかった新しい場面が増えているらしいぜ。

▲この絵、ロッパーのオリジナル



▲スゴイカッコだねぇ

今夜は朝まで

パワフルまあじゃん2

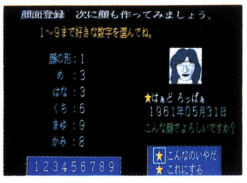
デービーソフト　☎011・251・7462　発売日1月1日　価格7800円

ただいま、ひそかに開発中

▼こんな顔やだぜ！（あんたにそっくり㊙）

われを忘れて熱中してしまった、『パワフルまあじゃん』が豪華になってロッパーに登場だ。今回は4つのモード（ノーマル、エキサイト、さすらい、ポコ）があり、この対戦相手がどれも個性的でなかなかおもしろい。しかも麻雀ソフト初のA・I・T処理になっている。このA・I・Tっていうのは“Atamano ii Ibareru　Talk”の略。よーするに時間の経過によって画面上に出てくるメッセージが変わってくるってワケだ。ユーモアあるセリフにおもわず笑っちまうぜ。

▲タイトル画面でェイ!!



▲これがウワサの顔選びモード

ザ・キングオブシカゴ

ボーステック　☎03・708・4711　発売日12月上旬　価格12800円

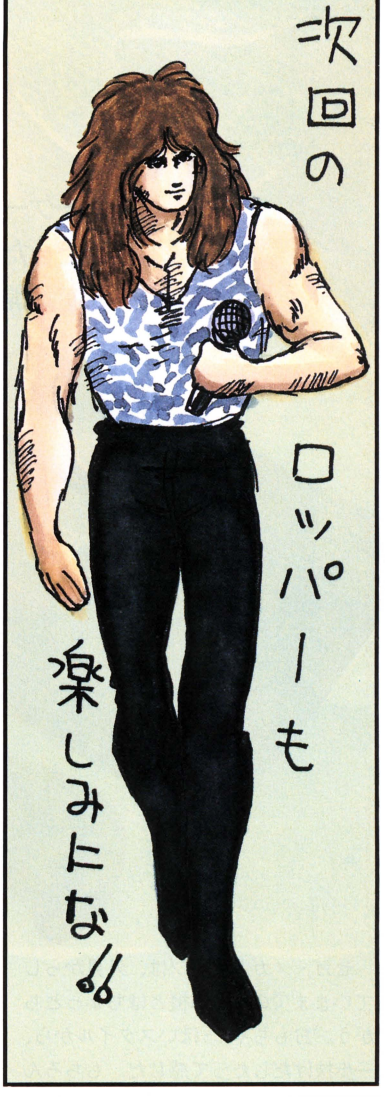
シカゴギャングの大ボスをめざせ

『ザ・キングオブシカゴ』というタイトル名どおり、シカゴを舞台にしたギャングAVG。ピンキーなるチンピラがマフィアのナンバー1になるまでの物語なんだ。プレイヤーは主人公の考え方を決めてやるだけで、文字の入力などはイッサイなく、アニメを見ているようにストーリーが展開する。つまり会話の選択型アドベンチャーなんだ。で、それぞれ自由に選んでたどりついたエンディングは、数10種類も用意されている。

映画じゃないけど、ある程度までのぼりつめてイイ気になったとたんナラクの底、なんてことになんなよ。

▲おっ写真かな？　えっ画面なのォ

▲コワイぐらいリアルなお顔ネ

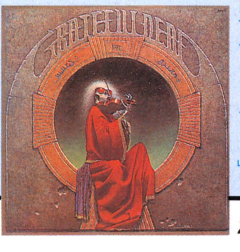


ロッパーの G・Mクラッシュ

『ザ・キングオブシカゴ』と『魔界復活』

さて、いよいよ2回目を迎えたこのコーナー。今回は『ザ・キングオブシカゴ』と『魔界復活』の2本でいってみよう。まず『キング～』だが、こちらにピッタリくるのが「ブレードランナーオリジナルサウンドトラック」（ニューアメリカンオーケストラ）だ。えっ？　あの近未来SF映画が『キング～』と思うかもしれない。が、映画を聴いた人はわかるように、あの映画で流れている曲は、全編メローなジャズ。1920年代のシカゴが展開するぞ。『魔界復活』のほうは画面を見ていたら1も2もなくグレイトフル・デッドを思い出してしまった。重くて暗く、『魔界～』の妖しげな世界にピッタリ。

◀メロウなジャズが流れて気分はシカゴ



◀グレイ～の「ブルース・フォー・アラー」

SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

イラスト／椙村嘉一

アーケードそのままの移植ってのは、どっかのマシンの売りだったけど、コイツはその上をいくスゴイやつ。セガの大逆襲開始だ！　これはオーバーじゃないよ、ホント！

ゲーム機にも16ビットの波が！

MEGA DRIVE

▲ゲームマニアの心をくすぐるメカニックなデザイン。「16-BIT」の文字が光る

10月29日、セガのニューマシン『セガ・メガドライブ』が登場したぞ！　16ビットCPUを採用したスーパーゲームマシンは、この秋の話題を独占しそうな高性能を誇る。

メガドライブ3つのスーパーパワー

①16ビット＋8ビットのツインCPU
②ツインスクロール機能を採用
③PSG・FM・PCMのトリプル音源

セガ・メガドライブは、外見からしていままでのゲーム機とはちょっとちがう。〝おもちゃ〟っぽいスタイルから、一歩抜けだしたって感じだ。もちろん性能もバツグン。21000円っていう価格が信じられないぐらい高性能だ。

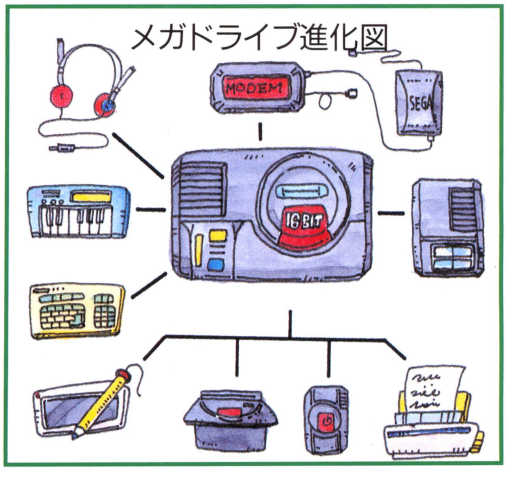
最大のセールスポイントは、コンピュータの頭脳ともいうべきCPUに、X68000などのパソコンでおなじみの16ビットCPU・68000を採用し、そのうえサウンド専用に8ビットCPU・Z－80も搭載していること。これはアーケードマシンに匹敵するほどすごいメカなんだぜ！

第2のポイントは〝ツインスクロール〟機能。早い話、それぞれ独立した2つの画面を同時に表示できるんだ。遠近感をリアルに表示したいときなどに大きな威力を発揮するぞ。

第3のポイントは、トリプル音源。PSG3音＋1ノイズ、FM6音、PCM1音の計10重和音を同時に発生できるんだ。BGMや効果音だけでなく、人の声をリアルに再現することも可能だ。

最新のゲーム機だけに発展性に関する対応も十分なものがある。今後発売予定のオプションは、2インチFDD・モデム・CD－ROM、グラフィックツールなど、多彩。オプションをすべて接続すればパソコン以上の能力を発揮させることさえ可能かも……。

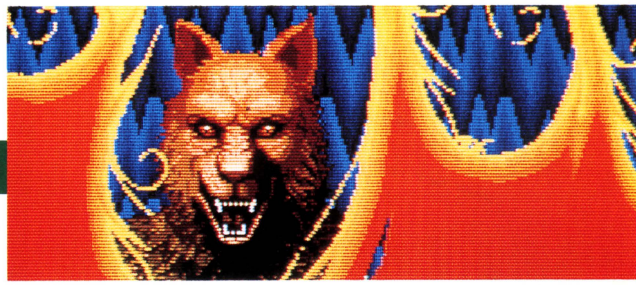
気になるのはマークⅢ・マスターシステムとの互換性だけど、これについては「メガアダプター」（開発中）で対応する予定というから、ひと安心だね。



発売中の3本をチェック！

コンプティーク・スピリッツ SPIRITS

現在発売中のソフトは3本。いずれもアーケードからの移植。グラフィック、キャラの動き、ともにアーケードそのままのスゴイできばえだ。



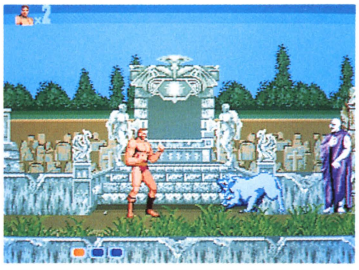
獣王記

捕われの身となった女神アテナを救うために主神ゼウスは、かつて封じこめた獣人族を復活させた……。

▲2面のボス、OCTEYEの、この迫力！

獣人に変身するシーンが話題になった横スクロール型アクション『獣王記』の忠実な移植版だ。問題の変身シーンは、言うまでもなくアーケード版そのままのド迫力。デカキャラの動きもバッチリだ。

２人プレイも可能だし、背景の微妙な動きも見ものだ（これはツインスクロールの威力だろう）。ＰＣＭ音源を利用したセリフもリアル。メガドライブならではの１本だネ。



▲青いラスケルトウルフを逃さず倒せ!!

スペースハリアーII

アーケードで話題をさらった『スペースハリアー』の続編だ。アーケードからの移植だけど、敵キャラは、一部を除いてオリジナル。完璧な移植と評判になったＸ68000版と比べても、遜色のない動きとグラフィックだ。

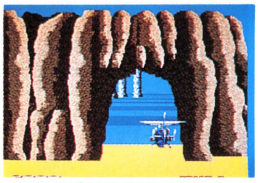
この１本を見ればメガドライブの実力がわかるぞ！　ところが開発者は「これでもまだ性能のすべてをいかしきっていないだろう」と言うんだから、オドロキ!!　タノシミ!!

▲画面いっぱいのデカキャラだ

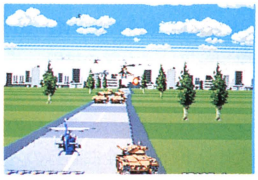
▲敵キャラの動きもスピーディー

スーパーサンダーブレード

上昇・下降――ヘリコプターの浮遊感覚をゲーム化した『サンダーブレード』の移植も、メガドライブの性能をもってすればラクなもの(!?)。ヘリコプターをパッドで操作するのは「チョット変だな～」と思うかもしれないけど、研究を重ねたすえ完成したメガドライブの専用パッドは、操作性もバツグン。巨大な岩穴をくぐるシーンは、体感さながらのスリル。コレ、ほかでは味わえないだろうね。



▲巨大な岩山の下をくぐれ！

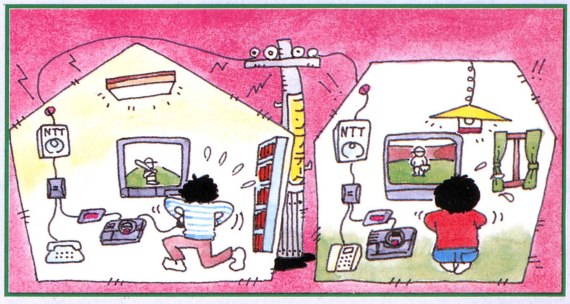


▲グラフィックの実力に感動する

パソコン通信で対戦ベースボールができる

いろいろなオプションを接続することで「ホームターミナル」に変身するメガドライブ。いままでパソコンでなければ実現できなかったような、いや、パソコンでもできないようなアイデアが実現する可能性さえ秘めたメカなんだ。すでに発表されたアイデアには、びっくりするようなシステムがいくつもあった。そのうちのひとつが、対戦ベースボール(仮称)。モデムを接続すると、電話回線を通じて離れた場所にいる２人のプレイヤーが対戦することができるという画期的なゲームだ。しかも２人のプレイヤーは、それぞれ自分の側から見た画面でプレイできるんだ。来年には登場する予定というから、いまからモデムを買うために貯金を始めよう！

これ以外の、モデムを使用した展開としては、グラフィックツールを利用したＴＶファックスシステムの発売も予定されている。ビジネスマシンも顔負けの多機能さ、だね。



◀CD¥3000、CT¥2500、ポリスター。DATAMシリーズの第3弾

SPIRITS OF GM

やまざき拓

ブレイングレイの異色のヒット作『ラスト・ハルマゲドン』がリリースされた。今月はこのほか、キングからのビッグニュース。かーちゃん達には内緒だぞっ！

イメージの世界をふくらませて、くれるGMをボクらは待っている!!

▲CD¥2500、LP¥2000、CT¥2200。ポニー・キャニオン

えーまず、この冬キングが贈るスペシャル・クリスマスプレゼント、『ファルコム・スペシャルBOX'89』についてお知らせしよう。

『ドラゴンスレイヤーVI』『ザナドゥ』『ロマンシア』『太陽の神殿』『イース』『イースII』『ソーサリアン』『ソーサリアン・システムVol.1』、これらのファルコムの大ヒット作を、全曲新録のスーパー・アレンジバージョンで、しかもなんとCDシングル6枚組でお届けするスバラシさ！　さらにこれは並のアレンジじゃないのだ。

GM・BEST10

1	イースII	322pts
2	イース	246pts
3	ソーサリアン	219pts
4	ハイドライドIII	98pts
5	ジーザス	42pts
6	ドラクエIII	41pts
7	グラディウスII	21pts
8	ザナドゥ	20pts
9	ラスト・ハルマゲドン	19pts
10	アンジェラス	16pts

本誌10月号読者アンケートより

たとえば、知る人ぞ知るD・マシュースのプロデュースによる、ニューヨーク直送サウンド。フルオーケストラによる、圧巻の交響曲。森口博子のボーカルによって、都会派ポップスにアレンジされた『ソーサリアン』。難波弘之のアレンジによる、32chウルトラメガミックス。——このほかにも、ディスコ版やサラウンドシアターという具合で、ファンを飽きさせない構成になっているゾ。

ただでさえすばらしいファルコム・サウンドを、こんな形で味わえるなんて、幸せ以外の何物でもないんじゃないかな。

というワケで、発売は12月21日、7800円。楽しみに待とう。

——さてそれでは、今月のGMの紹介に移るとしよう。

●ラスト・ハルマゲドン

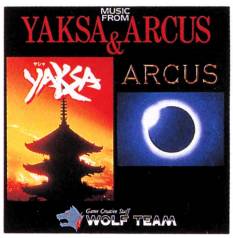
モンスターが主役という、異色のRPG。地の底からわいて来るような低音部の深みがゲーム性を感じさせてくれ、魅力的である。それに加えて、高音部の金属的なメロディーライン、これが宇宙からの侵略者を暗示しているのではないだろうか？

全体的にはハードロック調の曲が多く、これもまた世界観の象徴に思えるのだが、時おり流れる静かめの曲が、血の通った面をのぞかせているようだ。

ビートの効いたアップテンポの曲にも、熱く血なまぐさいものを感じさせる。好戦的なモンスターの一面が表れているのだろうか？

「世界」を感じさせてくれる曲が、全体を通してそろっているのである。

▲CD¥3000、LP¥2500、CT¥2500。アポロン。『ドラクエ』だっ!!



◀本文で挙げたほか、今月はウルフチームの『YAKSA』（ヤシャ）もあるゾ。魔衆に侵された日本がテーマだが、南国じたての曲もある

●スーパーマリオブラザーズ3

FC究極のアクションキャラゲームのGM。A面がアレンジーバージョン、B面がオリジナル版。

アレンジ版には、パーカッション的にオリジナル版のサウンドが使われているのが、なかなかユニーク。

●交響曲「イース」

『イース』『イースII』のサウンドをフルオーケストラで演奏、ゲームのイメージにより深みを持たせている。これを聞いて空を見上げると、イースの国が見えてくる!?

——以上、今月はこれまで。再見！

▼交響曲「イース」の録音風景。格調高し

本田 理沙

Risa Honda

COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Kei Taniuchi
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]
Coordinated by Masaaki Tsukada
Costume by Honey House

© COMPTIQ by
KADOKAWA SHOTEN 1988

新春 激的連載開始!!

『聖エルザ・クルセイダーズ』でおなじみ、松枝蔵人の新春新連載！

謎の新大陸"パンゲア"をキーワードに少年少女の冒険の旅が始まる！　イラスト：18歳の新進漫画家、吉富昭仁

12 CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
11/27	11/28	11/29	11/30	1	2	3
4	5	6	7	8 コンプティーク発売日	9 マルカツファミコン発売日	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23 マルカツファミコン発売日	24
25	26 コミックコンプ発売日	27	28	29	30	31
1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

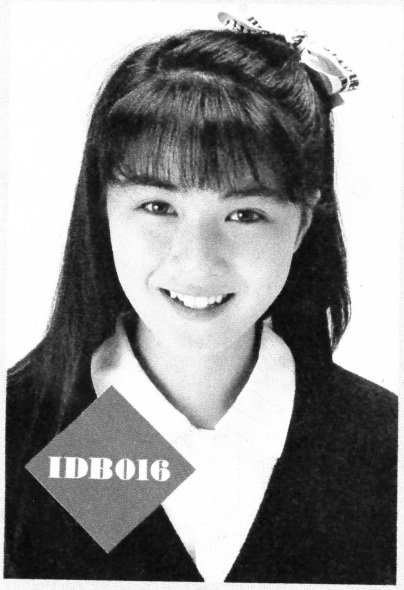
磯崎亜紀子

PART1

Part1は本田理沙。『花のあすか組！』の春日役で頑張ってたんだけど、見ていてくれたかな？　新曲『いちごがポロリ』も発売になったばかりで、ただいま、赤○急上昇！

本田理沙

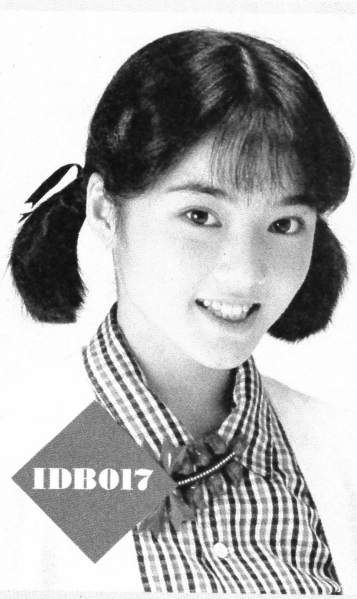
田山真美子



PART2

Part2はにぎやかに、磯崎亜紀子、田山真美子、増田未亜の3人が登場。3人は『地球防衛少女イコちゃん2』の仲良しトリオだ。え？　『イコちゃん…』を知らないって？　キミ、すぐにページをめくって勉強しなさいっ！

増田未亜



●IDB No.とは？…「新・アイドル・データバンク」では、登場してくれたアイドルに出席番号をつけています。今までに登場してくれたアイドルは232ページで紹介してるよ！

IDOL DATA BANK
PART1♥IDB014

本田理沙

ほんだりさ

♥

本田理沙デス。
「いちごがポロリ」で
がんばっています。
ぜひ、応援して下さい!

ちょっぴり大人の理沙をお届けします

この秋は、女優から歌手へとステップUP！
少女から大人への、今がいちばん多感な瞬間

フジテレビ系『花のあすか組！』も大好評のうちに終わったけれど、その中で「なに〜い?!」「ひばり様〜ぁ!!」と独得の演技と発声で、主役の３人以上に注目を集めていたのが、本田理沙ちゃんだ！

「やっぱり、最終回の対決シーンが、すごく印象にのこってますね。でも、あの時は時間が短かったんですよ。私は、もっとアクションシーンをやってみたかったなぁ」

と言う、体を動かすのが大好きな理沙ちゃん。たしかに理沙ちゃんの演じる春日役は、いつも部屋の中にいるばっかりで、表で闘う場面は少なかったもんねー。そのかわり、理沙ちゃんの存在感はじゅうぶん感じたぞ！

「ああいうしゃべり方はですね、べつ

DISCO GRAPHY

理沙ちゃんの曲は今までのアイドルの曲とは違って、歌詞もノリもとっても魅惑的なんだ！

Lesson2

▼理沙ちゃんのデビュー曲。ロック調のはげしい曲だ！

◀シングル『Lesson2』（B面／INNOCENT）昭和63年7月1日発売。作詞／阿久 悠・作曲&編曲／岩崎 工&福永 柏

いちごがポロリ

▼「いちご」が何かは、歌詞をよく聴いてみればわかるよ

◀シングル『いちごがポロリ』（B面／Flapper）昭和63年10月21日発売。作詞／阿久 悠・作曲／NOBODY・編曲／船山基紀

INFORMATION

理沙ちゃんを楽しむ情報コーナー！

《シングル》10月21日に、新曲『いちごがポロリ』（CBSソニー）が発売。
《TV》『田代まさしのおいしいじゃん』にレギュラーで出演しているぞ。放送はフジテレビ系で毎週土曜日午後1:00〜2:25。
《写真集》集英社から『いちご白書』（Dunk別冊・でかDunk）という写真集が定価890円で10月26日に発売になったばかりだ。
《ファンクラブ》本田理沙ちゃんのファンクラブに入ってみない？ ファンクラブの入会お問い合わせは『本田理沙ＦＣ』
〒102 千代田区六番町３−１ 玉柳ビル４Ｆ
☎03（234）5878まで。

撮影／岩瀬陽一　ヘアメイク／谷内　慶　スタイリスト／藤野笛羽（Voice）　衣裳協力／ハニーハウス

に誰に言われたわけでもないんですよ。普通にセリフを言ってるだけで、自然にああなっちゃう」

ふだんの理沙ちゃんは、かわいらしい少女って雰囲気だけど、どこかにキリッとした春日のような、強そうな魅力も秘めている、ミステリアスな女の子なんだよね。

「これからは予知能力のある女の子とか、そういう自分にできそうもない役に挑戦してみたいです」

という理沙ちゃんは、いよいよ歌手・本田理沙としてフル活動。まずは10月21日にＣＢＳソニーから発売されたばかりの新曲『いちごがポロリ』に全力投球！

「このタイトルを聞くと、みんな笑い出すんですよ。（笑）私も、最初はこの曲はＢ面になるんだろうな、と思っていたから、Ａ面にきまった時は“あらっ？”とか思ったんだけど。（笑）でもノリのいい曲だしね、ちょっとキーが高くて難しいんだけど、一生懸命ガンバって歌います！」

デビュー曲『Lesson 2』の時は、バックバンド、その名も“貴族”がついていたけど、今度の新曲では、理沙ちゃんひとりで歌うことが多くなりそうなんだって。

「バンドのみんながついてくれると楽しいし、私ひとりじゃないんだって気がして、心強いですね。みんなでコンサートができたら最高です！　早くコンサートをやりたいなっ」

PRESENT

理沙ちゃんからのプレゼントだよ！

まずは、恒例ポラロイドプレゼント。もちろんサイン入りだよ。３種類１組にで１名のみ。そしてサイン色紙のプレゼントの方は10名に。本紙とじ込みハガキに希望の賞品を書いて応募してね。〆切は12月７日だ。

ポラ　1名

サイン色紙　10名

iDOL Data Bank　理沙ちゃんの情報をしっかりと確認しておきましょう！

	本田理沙
本名	本田こずえ（ほんだ・こずえ）
ニックネーム	TACT
生年月日	昭和46年５月27日
星座	ふたご座
血液型	Ｂ型
出身地	大分県
サイズ	身長154cm、体重41kg、バスト80cm、ウエスト60cm、ヒップ84cm、足の大きさ22.5cm
出身校	堀越高校在学中
趣味	リボンあつめ
特技	なし
歌手デビューはいつ？	昭和63年７月１日
ディスコグラフィ	★シングル『Lesson 2』('88.7.1)『いちごがポロリ』('88.10.21)
ＴＶドラマ出演歴	『曙橋みすずや学園』('87.10～'88.3)、『花のあすか組！』('88.4～9)
ＣＭ出演歴	なし
どんな性格	人見知り、慣れるとうるさい。人をジーッと見る
自分の体で好きな所	まゆ
自分の体できらいな所	くびれ（曲るところ）
好きなファッション	ハニーハウスの服
好きなスポーツ	バレーボール
好きな動物	犬
きらいな動物	毛虫、なめくじ
好きな音楽	ニューミュージック、歌謡曲
好きなアーティスト	久保田利伸
好きな食べ物	とんこつラーメン、焼肉、やきとり、枝豆、アイスクリーム、レアチーズケーキ
好きな色	じみな色
好きな絵	デザインっぽい絵
好きな場所	海
尊敬する人	両親
理想の男の子	やさしくておもしろい
きらいな男の子	不潔な人
よくみるＴＶ	サザエさん
好きな映画	グリース、スタンド・バイ・ミー
旅行したい国	インド、南の島
占いを信じる？	信じてしまう
初恋はいつ？	保育園
いちばん大切にしている物は？	友達、ファン（人間関係）
愛読書	エッセイ
ライバルは誰？	自分
弾ける楽器	なし
欲しい物	土地、ハンコ、タオル、化粧品
キスの経験	映画…
チカンにあったことある？	あるある。地下鉄で
結婚は何歳でしたい？	23歳、でもたぶん30歳ぐらいになると思う
コンピュータをどう思う？	難しいけど頼りになりそう

地球防衛少女イコちゃんはとにかく面白いぞ

『地球防衛少女イコちゃん2』がビデオとして発売されることになった。今回はメインになる3人の女の子たちを紹介しちゃうからね！

●IDB015 磯崎亜紀子

今は高校受験が最優先なので、しばらくドラマはお休みなんです。

——今、中3だよね。学校はどう？

「えっと、とにかく友達と一緒にはしゃいでます。休み時間は外でバレーボールやったり、教室だとトランプなんかで遊んでます」

——トランプとか持ちこんで、先生怒らない？

「だから隠れてやってる。(笑)」

——受験勉強は進んでる？

「まだです。これからいろいろ頑張ります」

——『地球防衛少女イコちゃん2』では未亜ちゃんと、真美子ちゃんと共演しているんだけど、2人の印象はどうだった？

「未亜ちゃんは、とにかくかわいい子で、イコちゃん役にはぴったりだなぁって。真美子ちゃんは、髪の毛もサラッとしてて、美形なんで、ルンナ役は適役ですね」

——この12月号は11月8日に発売になるんだけど、11月8日っていうと……？

「私の誕生日!!(笑)」

——今年で15歳だよね、なにか目標は？

「とにかく今は受験ですね。遊ぶのは高校に入ってから」

——さっすがぁ、勉強家。話は変わるけど、今年のクリスマスはどうやって過ごす予定？

「去年はドラマの収録が入っていて出来なかったんですよ。今年はお仕事もないので、家族と一緒にやりたいですね」

クラスの友達とは、いつも恋愛の話ばっかりしているんですよ

——どう、学校生活は楽しい？

「そうですね、別に暗いこともないし、悩みごともないし、楽しんでます」

——友達とは普段どんな話をしているの？

「今はね、友達の好きな人の話とか、悩みごととか、いろいろな相談ごとが多いですね」

——友達の彼氏の話ってどんなこと？

「私の友達に、いちおう両想いの彼のいる女の子がいて、その子の好きな“彼”が誰だかは私は知ってるんです。で、いつも彼女は私とかに“ねぇ、どうしたらいい？”って相談してくるんで、“今のまんまがいいんじゃないの。”って答えたり。そんな感じですね」

——真美子ちゃんは好きな男の子はいないの？

「まだまだ、いないです。はい」

——『イコちゃん2』ではどんな役？

「えっと、イコちゃんのいる地球防衛隊の日本支部に新しく配属になるルンナ隊員役です。ルンナ隊員はその時怪獣にとりつかれていて、みんなに迷惑かけるんですよ」

●IDB016 田山真美子

"イコちゃん2"の撮影は、"アッ"という間に終っちゃいました。

——いま通っている高校はどんな感じ？

「えっと休み時間とかにジュース飲んでもいいんです。ウォークマン聞いてる人もいるし」

——えぇ？　いいの、昼休み以外でも？

「ジュースはいいみたいです。ウォークマンは授業中に聞いている子とかいますね。それはいけないんだけど」

——クラブ活動はやってるの？

「テニスを始めました。以前ドラマでテニスをやったんですけど、その時面白いなぁ、って思って。高校になってから始めました」

——『イコちゃん2』では主役の蒼河イコをやったわけだけど、どうだった？

「収録はとにかく楽しかったです。スタッフの人もみんな面白い人だし。あきませんでしたね」

——撮影はたいへんだった？

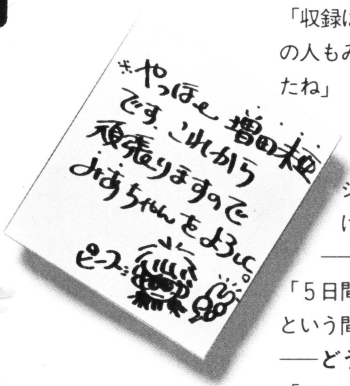
「ううん、ぜんぜん。ただ、ミュージカルがほぼ同じ時期にあったんで、けっこう忙しかったんです」

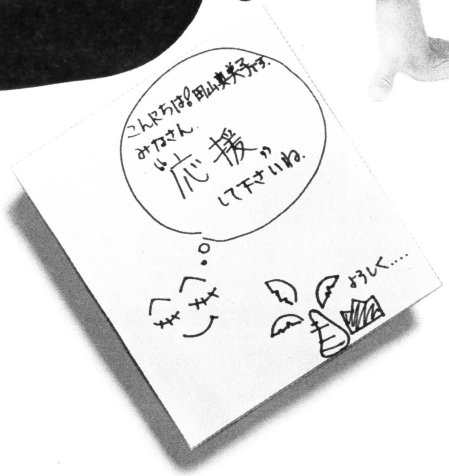
——撮影は何日ぐらいやったの？

「5日間ぐらい。（笑）とにかく本当にアッという間もなく終っちゃいました」

——どう、うまくできました？

「はい。撮影しているときはつなぎつなぎなので実感なかったんですけど結構よくできましたね」





●IDB017 増田未亜

——本物のルンナは悪くないんでしょ？

「ええ、でも、イコちゃんにすごいライバル心を燃やすんです。で、最後は初代イコちゃんが、スーパーインカムという願いごとがかなう道具で怪獣をやっつけて元に戻れるんです」

——空き時間には未亜ちゃんとどんな話をしてたの？

「えっとどのシーンもイコとルンナって一緒に出てることが多かったんで、逆にあんまり話ができなかったんですよね」

——ルンナ役は気に入りました？

「そーですね、結構自分に向いててやりやすかったですね。全体的にもコメディタッチで面白かったですね」

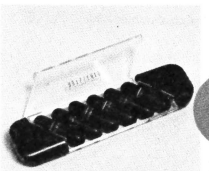
PRESENT 1 3人のサインとクリスマスプレゼント！

4名

亜紀子ちゃんからのプレゼントは、ジュンコ・シマダのハンカチ一つだ！　お洒落なセンスが光ってるね。

5名

5名



1名

真美子ちゃんからのプレゼントは、ちっちゃな文具セット。中はボールペン、サインペン、消ゴム、クリップなど。

1名

未亜ちゃんからのプレゼントは、まんまちゃんのぬいぐるみ。『さんまのまんま』のマスコット人形だ！

5名

PRESENT 2

ポラ3枚組

3名

こちらはポラプレゼント。3人1組で3名にプレゼント。上のサイン色紙やグッズのプレゼント、このポラロイドプレゼントの応募は、本紙とじ込みハガキに、それぞれ希望の賞品を書いて応募してね。〆切は12月7日だ。

男の子はこうあるべきである！

私は、やっぱりやさしくて、他人に思いやりのもてる人が理想だと思いますね。とにかく“やさしさ”が一番ですね。男の子はカッコいいとか、頭がいいとか、外見では判断していませんよ。そういう魅力よりも、やはり内面的な、やさしさとか心づかいって必要だと思います。キライなタイプっていうのは、あまりありませんが、しいていえば、いっしょにいて、女の子につまらない思いをさせてしまう男の子はだめなんじゃないかな？

むずかしいなあ。私の理想の男の子のタイプってのは、やっぱり元気で明るくて目立ちたがり屋さんですね。でも目立ち方が、さりげないって子、いますよね。理想はそんな感じの子ですね。外見では、全体的によければ○かな。私が見てカッコいいと思えばOKです。あと変にカッコつけない人がいいですね。外見が恐そうな人やたよりない人は×です。

男の子はやっぱり優しさを持っているのが一番ですね。女の子って男の子にあまえる部分があると思うんですけど、そういう時に優しく接してもらえられると女の子もうれしいんじゃないかな？　外見は気にしません。逆にかっこいい子よりは普通の子の方がいいですね。それでいつも仲間の中心になってる子がやっぱりいいと思いますね。

『地球防衛少女イコちゃん2』は爆笑SF特撮怪獣映画

コンプティーク読者なら、知らない人はいない（？）「イコちゃん」シリーズ。マンガはコミックコンプでも連載されているんだけど、今回、パート2がビデオで発売されたんだ。今回の作品は、前作で活躍した河井イコ（磯崎亜紀子）も高校生になっていて、後輩の菅河イコ（増田未亜）が二代目イコちゃんとなっている。物語は、イコの所属する地球防衛隊に美少女・白馬ルンナ（田山真美子）が入隊してくるところから始まるのだ。

右の写真で3人を脇に従え、“巨人の星”ポーズをしているのが、この作品の監督・河崎実氏だ。

ビデオは11月1日に通信販売のみで『イコちゃん2』が、12月15日には『イコちゃん』1＋2が一般発売されるよ。

菅河イコ
（増田未亜）
2代目イコちゃんでーす

◀河崎氏、自らの演技指導。とにかく撮影はものすご〜いスピードで撮影されたんだって

白馬ルンナ
（田山真美子）
不思議な魅力があるルンナ

河井イコ
（磯崎亜紀子）
先輩として友情出演なんだ

※通信販売の申し込み方法は、232ページを見てね。

iDOL Data Bank 3人のデータを、キミのパソコンにインプット!

	磯崎亜紀子	田山真美子	増田未亜
本　名	磯崎亜紀子（いそざき・あきこ）	田山真美子（たやま・まみこ）	増田未亜（ますだ・みあ）
ニックネーム	ＩＳＯ	タマ	みあちゃん
生年月日	昭和48年11月８日	昭和49年３月29日	昭和47年５月６日
星　座	さそり座	おひつじ座	おうし座
血液型	Ａ型	Ｏ型	Ｏ型
出身地	長崎県	岩手県	大阪府
サイズ	身長 163cm、体重43kg、バスト80cm ウエスト59cm、ヒップ84cm、足の大きさ 23.5cm	身長 156cm、体重43kg、バスト80cm ウエスト58cm、ヒップ82cm、足の大きさ 23.5cm	身長 154cm、体重40kg、バスト77cm ウエスト58cm、ヒップ80cm、足の大きさ 23cm
出身校	都内公立中学校３年在学中	都内公立中学校３年在学中	都立高校１年在学中
趣　味	お仕事	テレホンカード集め	ＴＶをず〜っと見ること
特　技	ジャズダンス	スポーツ	テニス、どこでも寝られる
歌手デビューはいつ？	なし	なし	なし
ディスコグラフィ	なし	なし	なし
ＴＶドラマ出演歴	「うちの子にかぎって」「男たちによろしく」「およびでない奴」「また連絡するよ」	「窓を開けますか？」「花のあすか組！（ゲスト）」「さすらい刑事旅情派」(5話ゲスト)	「はずめイエローボール」「マドンナ先生はロックンローラー」
ＣＭ出演歴	鳩ザクラ学生服、他	お中元「サートマスリプトン」	なし
どんな性格	明るい	明るくて元気な性格	その時によって変わる、明るい時もあるし、おとなしい時も…
自分の体で好きな所	目	目	左の目、つめ
自分の体できらいな所	なし	足	足
好きなファッション	黒、白、赤の服	モノトーン	パンツルック
好きなスポーツ	テニス	ソフトボール	テニス、バスケット
好きな動物	インコ	犬	犬、その他いろいろ
きらいな動物	ねずみ、ゴキブリ	特にいません	なし
好きな音楽	ポップス	自分で好きだと思うのは全部です	なんでも好き
好きなアーティスト	松田聖子さん	渡辺美里さん	松田聖子さん
好きな食べ物	くだもの	おすし、チョコレートケーキなど	ケーキ(生クリームたっぷりのやつ)
好きな色	赤、白、黒	黒、白	青、赤、白
好きな絵	風景画	わかりません	ピカソ
好きな場所	学校	海	遊園地
尊敬する人	お父さん、お母さん	父、母	両親
理想の男の子	やさしい人	やさしくて明るい人	元気で明るくてイキイキした子
きらいな男の子	動物をいじめる人	ふけつな人	たよりのない子、イジイジした子
よくみるＴＶ	ドラマ「オヨビでない奴」	ドラマだったら何でも見ます	いーっぱい、とくにドラマ
好きな映画	ムッちゃんの詩	特にありません	スタンド・バイ・ミー
旅行したい国	スイス、ローマ	ヨーロッパ	ギリシャ、パリ
占いを信じる？	あんまり	信じる	いいことは信じる
初恋はいつ？	まだです	小学校３年生の頃	保育園のころ、５歳ぐらい　背が高い人だった
いちばん大切にしている物は？	ファンの人にもらったプレゼント	クマのぬいぐるみ	ぬいぐるみ（犬）
愛読書	ドラゴンマガジン(私のコラムがあるの)	赤川次郎さんのだったらほとんど好きで読みます	花井愛子さんの本、ジュニー
ライバルは誰？	自分自身	特にいません	自分
弾ける楽器	なし	カスタネット	ピアノ
欲しい物	洋服	テレホンカードがほしい！	ぬいぐるみ、服
キスの経験	ないよー	なし	ないよーだ
チカンにあったことは？	ない	あります	ある。井の頭線で
結婚は何歳でしたい？	まだわかりません	20〜25歳で	きまってない
コンピュータをどう思う？	あまりよくわかりませんが、すごいと思います	わかりませんネ	すごいっ！

●お知らせ●「アイドル・データ・バンク」に掲載されているデータを管理するソフトができました。対応機種は、
①PC-8801/mk2　(5'2D)
②PC-8801mk2SR/FR/MR/FH/MH/FA/MA　(FM音源対応・5'2D)
③PC-88VA/VA2/VA3　(FM音源対応・5'2HD)
④PC-9801F/VF/VM/VX/RA/RX　(5'2DD)の4種類

FM音源対応の88シリーズの場合、メロディデータを入れればBGMも流れちゃうんだ。このソフトが欲しい人は郵便局へ行って、郵便振替用紙に必要事項を記入のうえ、900円(送料・DISK代含む)を口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで送金してください。通信欄には「必ず」希望の対応機種名を最後まで正確に記入してください。ソフトは到着まで３週間ほどかかりますので、ご了承ください。

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

いちごがポロリ

作詞/阿久　悠
作曲/NOBODY
編曲/船山基紀
歌　/本田理沙

```
ｲﾁｺﾞ ｶﾞ ﾎﾟﾛﾘ　　ﾎﾝﾀﾞ ﾘｻ
T201O5L4@13V15Q7RAAA8.A16
A2R2RA8.GF16E8.F16&F2R2RA
B-A8.A16&A2R2RA8.GF16E8.
F16&F2R2RA8.A16A8.A16A8.
A16B-2.RRB-8.A16G8.G16B-4
A2.F8.D16&D1GGF8E4.GFE4.
F8&F1R1FFEDF4.D8R2FFEDFF8
D8R2REEEEEFGA2G2F2E2
FFEDF8FD8R2FFEDFF8.D16R2
REEEGGGGFE8.D16&D2&D2.RGG
F8E4.R8GG8F8EF8&F1R1GGF8E4.
RG8.FF16E8.D16&D1RDEFG2GF8.
G16&G1GGGF8.G16&G1R8G8G8G8
GFGG8.G16&G4B-8.A16&A1&A1
A1&A1A4.D2A4.AG8F4.GFGA8.
G16&G1RGG8GA4.GF8GA8&A1&A2
A8AF8D2.R4R2A8AA8G2.R4R1
G2GF8.G16&G2FE8.D16&D1R1
$
```

決定的な瞬間を
あなたは見なかった
他のみんなは見てしまったのに
あなたは見なかった

たとえばそうね　いちごがポロリ
そんな感じかな　Ah…
踊りに夢中に　なってるあいだに
肩ひもがずり落ちて

そりゃもう　おおさわぎ
小さなパニックだわ
熱い視線が集まって
私だって赤面だわ　Ah…

でもあなたは目をそらす
とってもシャイなのね
NO NO NO NO NO NO
つつんであげる

刺激が強い　いちごがポロリ
ゴクリ　生つばねぇ～
むじゃきな顔して
かくしてみたけど
イメージは消えないわ

今夜のハイライト
うわさのヒロインだわ
いちご美人とからかわれ
私みょうに色っぽい　Ah…

でも　あなたが気にかかる
とってもウブなのね
NO NO NO NO NO NO
つつんであげる

決定的な瞬間を
あなたは見なかった
他のみんなは見てしまったのに
あなたは見なかった

©日本テレビ音楽出版　　日本音楽著作権協会(出)許諾 第8802718-801号

INFORMATION 新・アイドルデータバンクに登場したアイドルの最新情報(IDB003～)

IDB003 小沢なつき

待望の新曲が、11月21日、CBSソニーから発売される。タイトルは『Anti聖女』。11月は、その新曲キャンペーンで全国をまわる。お問い合わせはFC ☎03-225-8471(午後4時～7時)まで。

IDB004 姫乃樹リカ

11月9日、立命館大学学園祭。11月13日、久留米工業大学学園祭。11月27日、麻布大学学園祭に出演。11月20日は東海ラジオ『ワイワイウィズユー』の公録があるヨ。

IDB005 生稲晃子

11月20日、慶応大学三田祭に出演。11月21日には、初のアルバム『「生稲」De-Dance』発売。そして11月30日、日本青年館で初のコンサート♪ お問い合わせは☎03-237-9000キョードー東京まで。

IDB006 国実百合

百合ちゃんの学園祭出演の後半日程だ。11月20日、京都教育大学学園祭。11月23日、慶応大学三田祭。11月26日、電気通信大学だ。12月には第4弾シングルの発売が予定されている。

IDB008 藤谷美紀

ラジオ出演情報。ニッポン放送の『太平サブローのラジオ・ガルーダ・ばりばりマッシュルーム』(20:00～22:00)という番組に木曜日のアシスタントとして出演しているゾ。聴こうね。

IDB009 西村知美

新曲『きゃきゃきゃのきゃ』が11月16日に発売。11月15日京都会館第1ホールでコンサート。11月19日、武蔵大学学園祭、11月20日、東武動物公園。11月23日、渋谷公会堂でコンサートだ。

『地球防衛少女イコちゃん2』(45分、4800円)ビデオ申し込み方法

■VHS、BetaIIの別を、かならず記入してください。■代金は、商品到着後7日以内に振り込んでください。■不良品は当社が責任をもって、送料無料で交換します。商品到着後7日以内にご連絡ください。■18歳未満の方は、保護者の署名(自筆)と捺印が必要です。■お勤めの方は、勤務先名・部署・住所・電話番号を、学生の方は、大学名・学籍番号・実家住所および電話番号を記入してください。■キャンセルは、商品到着後7日以内、返品送料は自己負担となります。シーリング・パッケージを開封した商品は試写されたものとして扱いますので、ご注意ください。

●郵便番号
●住所(番号・アパート名)
●本人氏名㊞(フリガナ)
●保護者氏名㊞(フリガナ)
●年　齢
●職　業(大学名・学籍番号・実家住所)
●電話番号
●商品名
●VHS又はBetaII

郵便はがき
40円
〒102-0074
東京都千代田区富士見1-12-14富士見ビル
バラエティ・ブック・クラブ
©㈱学研

★申込み方法を読んで、正確にご記入ください。

バラエティ・ブック・クラブ　東京都千代田区富士見1-12-14富士見ビル3F ☎03(234)5441～3 振替口座東京8-79360 〒102

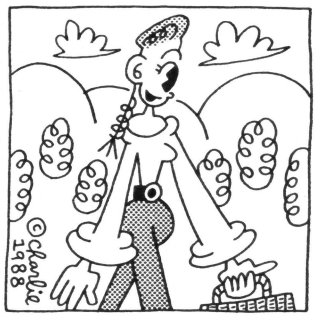
お問い合わせは ☎03(234)5441～3へどうぞ。

©角川書店／角川メディア・オフィス／バンダイ／リバートップ

ひろばのコーナー

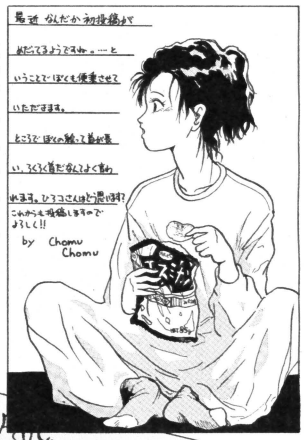
- ●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
- ●エキサイティングライブラリー
- ●チャーリーのN.Y.便り
- ●パズル・クイズ
- ●私の日常
- ●タツヲのひとりごと
- ●ひろコの直撃インタビュー
- ●オタクのお宅
- ●グッズ
- ●ガイジンさん物語
- ●プレゼント

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



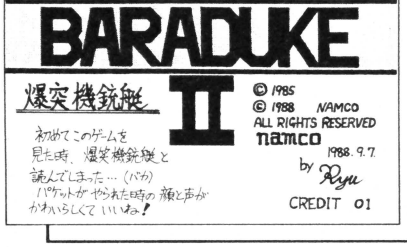
◀神奈川県　SATAN坂貴紀クン
羽衣翔先生の『イース』は大好評！　先生にもお便り出してね

▲静岡県　M. OILクン
不思議と普通は隣り合わせってことかな？



▶広島県　ちょむちょむクン
ひろコは、首が長くなりたいなあって思っているんだ

◀新潟県　Ryuクン
そう、パケットってほんとに憎めないね！



▶千葉県　亜綺紀クン
キミもレベルアップに一役買ってるんですよ

この前、池袋でうろうろしていたら、女の人が歩いてきた。よく見ると、スカートの下のすねに毛が生え、ヒゲも生えている。目が合うと、「何か文句あるっ？」とドスのきいた声でどなった。ボクは腰が抜けそうになった。　埼玉県　田端利弘

※わが編集部でも一時、"オカマごっこ"が流行していました。一番キマッてたのは編集長でした。　（ひろコ）

先日、街でナンパをしたのはいいが、つき合っていた彼女に見つかってしまい、あつ〜いハリ手をくらい、結局ナンパした子のTELナンバーさえも聞けず、おまけに自転車をパクられてしまったボクは、日本一の幸福男です。これからもコンプティークを応援します。　福井県　鷲田覚彦

※「若い時の苦労は買ってでもしろ」と言います。これを踏み台にして、はばたいてください。ところでキミのハガキには切手が貼ってなかったゾ。　（ヒサキ）

◀埼玉県　三日月の夜クン
ツメがおとなっぽい女子高生ですな

◀大阪府　柴太郎クン
わっシブイ！　こんな人もいいなあと思う今日この頃のひろコ

◀広島県　高橋吼狼クン
性格不明、ナゾの麗人！　ひろコの好きなタイプです

▼広島県　KICCHOMUクン
授業時間に描かないだけりっぱです！

▼岐阜県　ととかるちょクン
耳寄りの情報をどーもありがとう！

◀神奈川県　さむすクン
う～ん、ひろコはファンタジー派かな

1年前、トイレ（汲み取り式）にパンツを落としてしまった奴が、今では生徒会長になっている。人生はわからないもんだ。

広島県　花田英己

※ひろコもがんばろーっと。（ひろコ）

ある平凡な日のこと、A君とボクとで、家の裏の土手の下の道で遊んでいると、土手の上から、酔っぱらいのおじさんが降りてきました。ボクたちが見ていると、おじさんは、足を滑らせて止まれなくなり、すごい勢いで降りてきて、土手の下のドブにはまり、そのまま顔面を打って倒れました。

東京都　佐藤辰也

※リアルな描写で光景が目に浮かびます。　（ひろコ）

ボクの学校の男子は全員ボーズだ。生徒はもちろん、PTAも「ボーズはやめよう!!」と言ってるのに、校長先生にさかんに抗議してボーズを推進している女教師が憎い。

埼玉県　横家　豪

※かわいい。　（ひろコ）

▲東京都　海軟風クン
ブキミなほど迫力のあるイラストどうもありがとう。ひろコにもお手紙書いてね

▲茨城県　地球丸クン　タイムリーなイラスト！　さすが常連！　りっぱなもんです

▲滋賀県　葉緑素クン
お誕生日おめでとう。13歳なんてすごい……

◀秋田県　伊多波広クン
心配無用。しっかり掲載されましたよ

▲福岡県　渡邊伸次クン
ん？　引っ越ししたの？　ひろコのカン違いかしら？

恒例！　クリスマスプレゼント！

年に1度のクリスマス・ソフトプレゼント。特集ページの中の、左のマークがついているソフトがプレゼント対象よ。官製ハガキに住所、氏名、年齢（学年）、欲しいソフトと対応機種を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。しめきりは'88年12月7日（当日消印有効）。年末のソフト購入計画は、この懸賞の結果を見てからにしたほうがいいぞ！　とにかくドシドシ応募してね。

☆雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ひろコの直撃インタビュー

砂倉そーいち氏の巻

プロフィール：本誌に連載中の漫画『MAR-CY』が好評のため、超多忙、仕事づけの日々を送る26歳。仙台市出身で某有名マンモス私立大学に、いまもって在学中であり、血液型はB型なのに、この間、献血する時まで、「自分はA型だ！」と思っていたという思いこみの激しい人である。

H：プロになったきっかけはなんですか？
S：僕はバイクが好きなんだけど、大学の漫研に、バイクのサークルより所有台数が多いとかいって勧誘されてはいったんです。それで、そこにプロを目ざしてる先輩がいて、いろいろ教えてもらったってわけです。
H：今、一番の楽しみってなーに？
S：寝ること。仕事がつまっちゃって、全然遊んでない。遊びたい。なんとかしてくれ〜。（その場に居合わせた担当に泣きつく）
H：生活パターンが地味そう。一番最後に遊んだ記憶ってのは？
S：仕事が忙しくなる前ですが、バイクで、梅雨前線と共に、本州を北上したことがあります。ものすごい雨ん中で、海を見ようってんで海岸まで行くと、強風波浪注意報で5mの高波が出てた。
H：すごい、青春ですね。からだが丈夫なの？
S：いや、風邪はひきやすい。ウィルスが変わるたんびにひく。
H：好き嫌いが多いとか？
S：香味野菜とかや、かきがダメ。特にセロリは汁のにおいが鼻から抜けるのがたまらなくいやです。
H：そんなこと考えたことなかったなぁ…。悩みはあります？
S：漫画家になって20kg太ったこと。
H：豪快。夢は？
S：生きてる限り、放浪したいな。でもとりあえずの目標は、人と遊ぶこと。特に女の子。もう部屋にこもるのはイヤ。

イラスト／中野 豪

INFORMATION

●遊びがいっぱい！　電脳遊園地

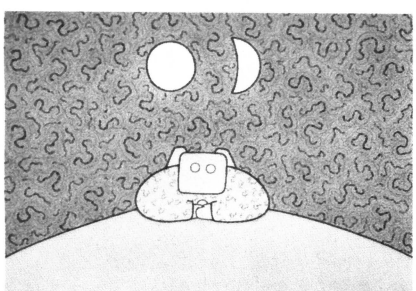
11月18〜20日の3日間、「富士通プレゼンテーション'88『電脳遊園地』in 東京ドーム」が開催される。富士通製品の展示の他、南野陽子、田代まさしらのステージもある。招待券は全国の富士通フラザでもらってね。

お問い合わせは、富士通「電脳遊園地」事務局●☎(03)240-8051。

●いまどきの新番組！

10月7日よりスタートした「PCミッドナイト」(金曜深夜、TV東京にてオンエア)は、国内外の情報を、データベースを駆使して提供するバラエティ番組。司会の桑野信義と桑原美保のコンビも楽しいね。それを記念してオリジナルテレカを10名にあげる！

●クリスマスやバレンタインのギフトアイテムとしてどーぞ



書き下ろし短編小説にイラストレーションがついたブックレット。これが「カドカワ・グリーティング・ブックス」。お誕生日やクリスマス、そしてバレンタイン、カードだけでは味気ないし、プレゼントでは大げさすぎる、そんな関係のお友だちへのプレゼントに最適なんじゃないかな。第1期発売(12月1日)は、吉本ばなな著・北島淳一画の『ホーリー』(写真)他、山田詠美著・小野利昭画、田中康夫著・平塚重雄画、林真理子著・奥村靫正画、銀色夏生著・画、片岡義男著・ギブソン画、そして、シュルツ著・画の『スヌーピーのクリスマス　の全7点。32ページで定型封筒に収まる大きさ　定価は、500円。お問い合わせは角川書店編集部　☎(03)817 8454まで。

ナムコ・チャリティーX'masパーティに参加しよう！　12月11日午後4時、東京都千代田区九段会館大ホールでの楽しいイベント。参加は無料だが整理券が必要。入場希望者は11月末日まで住所、氏名、年齢、職業（学校名）を記入の上、〒146 東京都大田区多摩川2-8-5（株）ナムコX'masパーティコンプティーク係までハガキで応募してね。抽選で1000名ご招待。

オタクのお宅

――アイドルオタク　野間　真さんの場合――

今月はいよいよ、みんなも大好きなアイドルに命を張った〝アイドルオタク〟の登場だぞ。とはいっても、なんとなくいつもの〝オタクのお宅〟とフンイキが違うのよね。

▲野間真さん、S38年2月5日生まれ、みずがめ座、東京出身、です

東京、千駄ヶ谷といったら、スタイリスト、ハウスマヌカン、カメラマンetc、カタカナ職業の人の憧れの土地。ワンルームマンションの家賃がOLの1ヵ月の給料分ぐらいして、おまけにあの村上春樹も住んでいる!!

▲見よっ、この整然としたレコード棚！　野間さんは几帳面なのだ

そんなおナウな場所に、今回の「お宅襲撃隊」のターゲット、野間真(25歳)氏は住んでいるのでした。しかも、村上春樹のマンションより、さらにリッチなフンイキの高級マンション。その中の一室の、そのまたひと部屋の6畳ぐらいのスペースに、野間さんの宝モノがぎっしりつまっていました。

それは、数多くのアイドルたちの、ポスター、レコード、雑誌、写真集…。ボウ大なそれらのアイドル関係宝物が、どこに何があるかひと目でわかるようキチンと整理されて収納されています。

たとえばシングルレコードは、レコード屋さんみたいに「あ～ん」まで順番に並べられていて、ノートにリストがぎっしり！　仮に私が北原佐和子の幻の名曲、「さむい夏」というのをぜひ聴きたい、と思ったとしよう。そーすると「き」の部分を引けば、すぐにレコードが取り出せるしくみなのです。そんな誰も知らねーような曲があるのかって!?もっちろん、あるんです。

「レコードは月に20枚ぐらい買います」だもん。最近では北岡夢子ちゃんの曲がお気に入り、大々々スイセンです。

さて、野間さんが初めて好きになったアイドルは、なんとあの三田寛子ちゃんだそう。そして早稲田大学に入学してからは、「芸能音楽研究会」というサークルに所属。イベントでアイドルを呼んだり、ミニコミを作ったりしてるうちにいよいよ本格的な「アイドルオタク」へまっしぐら。現在も、先にあげたさまざまな資料収集のほかに、お仕事がヒマな土、日は、必ずアイドルのイベントに顔を出すそうです。

ちなみに取材した日の前の日曜日はレモンエンジェルのキャンペーンに行ってた、とのこと。男はやっぱりタフじゃなけりゃ、ね。

▲勝のツカダさん。野間さんの大学の先輩だ

そんな野間さんが「好きで心に残る」というアイドルは、三田さんのほかに、佐野量子、石田ひかり。なんとなくポッとおとなしくて、すごく愛らしいタイプってことで共通しています。

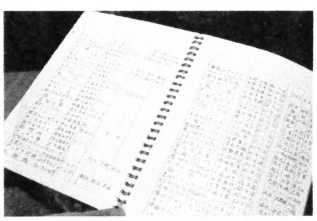
そして今年の新人賞予想は、ズバリ、「うーん、演歌から大和さくら、アイドル系からは仲村知夏。実力、楽曲から推定するとね……」さて、年末はいったいどうなるでしょう!?

好きだけど、今イチレコードを買うまでには至らなかった、というような懐しいモノをいっぱい聴けて、満足！

▲最近のアイドルのポスターがズラリ。満喫してます

▲明星、平凡、ORE、写真集…デビュー当時の聖子はハクイぜ

▲これが色紙。ゴクミのまだカワイらしいサインもある。すっげー



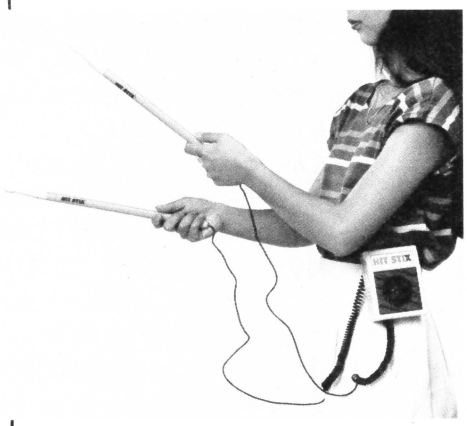
▲レコード名、アイドル名をズラッと書き連ねたノート。マメだわ

▲雑誌のアイドルをながめる目は、ほとんど娘のアルバムを見る目だ

GOODS

日本のNEW KIDS達へ

最近のアイドルなんかを見てると、昔に比べて音痴がめっきり少なくなったと思いません？



若者の音感覚が欧米並みになってきたってことかな。㈱セガ・エンタープライゼスから発売された『ヒットスティック』は、2本のスティックとコンパクトスピーカーがワンセットになっており、スピーカーはベルトがポケットに取りつけられるため、歩きながら踊りながらサウンドがきざめる。日本の街角から音楽が生まれる!?　●☎(03)743-7447

大江戸裏ワールド

中野豪

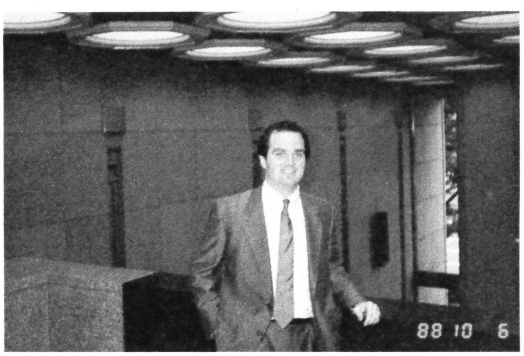
ガイジンさん物語

ジョージ・ピーズリーさん
——パリ国立銀行勤務——

さて、身内でないガイジンさんの初登場。英語と日本語の融合（ブレンド）がちょうどナイスな在日5年。

パリ国立銀行に勤めているため、フランス人とまちがわれますが、私はアメリカ人。コネチカット出身です。

31歳。おじさんです。アメリカの大学では、東洋文化について学んでいたんだけど、立教大学の交換留学生の応募があったので、日本に来たわけ。大学時代は柔道やってた。弱いけどね。日本は気に入っている。私の奥さんも日本人。ただ、問題点は、日本人はレジャーがヘタ、リラックスがヘタってことかな。あと、都会といってもN.Y.なら車で2時間走れば郊外のリゾート地に着くけど、東京はそうはいかないね。土地も異常に高い。誰か悪い奴がもうけているのかもしれない。日本人女性は、あまり競争するということがないと思う。アメリカでは、今、女性も男性と同じ仕事をしているし、フライベートでも、レディファーストだといって、椅子でも引こうもんなら、よけいなことはするなとかみつかれる。日本女性ももう少し積極的になったほうがいいんじゃないかな。ガイジンと呼ばれることについて？　いい気はしないけど、慣れちゃえば気にならなくなる。ガイジンもパンダも一緒だね。夏休みは今年はなかった。来年、大きいのを取るからね。でも、12月に家族でハワイに行くのを楽しみにしている。夢？　あるけど言えない。非現実的だから。(談)



EXCITING LIBRARY

先江進文庫19

復讐のタイタン(上・下)

小説など読んだことがなかった私が、読書に熱中し始めたのは、知人である泡坂妻夫氏の作品を、おつきあい気分で読んだことがきっかけだった。これによって私はミステリーに入門し、物ごと熱中しやすい私としては、まずはミステリーの書評本を買い集め、それらで薦められている名作、傑作を大量に買い込んでしまったのだ。

しかし間もなくして、買った数100冊のミステリーを本棚に積んだまま、友人から薦められたマクリーンの「最後の国境線」を読んだのだが、その感動とタイミングよく、内藤陳氏の「読まずに死ねるか」に出会ったがために、私はミステリーファンから冒険小説ファンに変身したのだった。そのようにたくさんのミステリーや冒険ものが本棚にたまったころ、私はヘンリー・デンカーの作品に出会った。ミステリー

ひろコの今月の一冊 and Other Stories

村上春樹、畑中佳樹、川本三郎といった、新しい時代のアメリカ文学の紹介者たちが、思いっきりマイナーな作家ばかりを集めて作ったアンソロジー。時代もジャンルもばらばらな、訳者の趣味だけが反映されたこのアンソロジーはひとりの作家の短篇集を読む時、ちょっと気になる使いまわし的な統一感が全然ないのが気持ちいい。訳者の思い入れが強いだけあって、作品はどれも生き生きと、限りなく原文の持つ匂いを伝えていると思う。

枚数に限りがあることに抵抗するのをあきらめたような唐突なはじまりと結末は、かえってイメージを換起させるものである。読後すぐにではなくジワジワ効いてくるはず。

▶D・バーカー他著 村上春樹他訳
文藝春秋 1300円

BOOK REVIEW

傍若無人な冷蔵庫
新井素子著

「猫が欲しいから家を買っちゃおう！」ってんで大胆にもリハウスしちゃった陽子さんと正彦くん。これから冬に向かうことだし、暖房用にとエアコンを買ったんだけど、スイッチを入れたとたんにブレーカーが上がっちまった……。配達に来た電器屋さんが言うには、「奥さん!! なんだってこんな傍若無人な冷蔵庫いれたんです！」ということなんだけど……。

角川文庫
340円

大閤殿下の定吉七番(セブン)
東郷 隆著

カンフタブルな大阪の町で休息していたのも束の間、世界で最も危険な丁稚である大阪商工会議所秘密会所の情報部員、定吉七番は、新しい事件解決の依頼を受けた。敵は言わずと知れたNATTO（関西人嫌いの東京人による関西人に納豆を食べさせるための組織）。あてにはならぬ助っ人たちの援護を受けて、大閤殿下の古文書を取り戻すのが今回の任務だ。

角川文庫
380円

ディオゲネスクラブ殺人事件
G.リーンツ著

シャーロックホームズ・ソロミステリーズ第1巻。読者がホームズの知人のひとりになり、彼の助言を仰ぎながら推理を展開したり、また容疑者のひとりになったりして遊ぶことができる。本格的ミステリーファンのためのゲームブックといってもよいだろう。さて、私語の一切禁止されているクラブで起きた不気味な殺人事件をキミは解決できるかな。

(株)ホビージャパン
680円

スタートストライダー
L.シャープ著

サイコロと鉛筆を手に、今月、キミがチャレンジするのは、SF仕立てのRPGだ。グロム人が銀河大統領を誘拐し、地球のどこかに隠した。最高のローグ・トレイサー（悪漢追跡人）であるキミは、大統領を救出するための旅に出た。行く手に待ちかまえるアンドロイドを倒して、大統領を救い出すことができるかな？ キミに与えられた時間は48時間だ。

社会思想社
520円

 エキサイティング・ライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント！ 欲しい本のタイトルときみの住所、氏名、年齢を官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。

華麗な男の野望とロマンをたっぷり満喫してみようか

やアクションものは、私達の日常の生活に密着していない架空の設定の中の出来事が多いけれど、社会の中で日常的に起こっているようなことについての話で、これだけ血湧き肉躍る小説があるとは、ミステリーだけを読んでいたころには想像もしていなかった。そのようにして、私の本棚にはアーサー・ヘイリーやヘミングウェイの作品が加わっていった。

そして最近では、ダニエル・スティールやジュディス・クランツのような、サクセスストーリー＋ロマンスのような、人間の生涯の中での激しい生きざまを描いたような小説を読むときに、いままで以上に読書する幸せを感じている。という今日このごろ、「復讐のタイタン」を、そのような小説の入門編として、ぜひキミ達に薦めたい。殺し屋は、チュニジアの海岸に立ち、双眼鏡を通して個人が所有するものでは最大のヨットを見つめていた。ロシア革命、第一次世界大戦、ナチズムの台頭と、変転きわまりない20世紀の歴史の節目のすべてに立ち会って、波乱万丈の運命を切り開き、武器製造によってフレミング帝国を築いた男、ニック・フレミング。いま彼は死を迎えていた。しかしながら、世界中の人々の死によって巨万の富を得てきた彼も、生涯の終焉を迎えつつあるときに、最後の決断を行なった。

それがなんなのかをここに書いたとしたら、私はキミから〈感動〉を奪うことになるだろう。途中、アクションあり、ロマンスありのごちゃ混ぜ面白味の小説でもあるし、武器商人というイマイチ読者として感情移入しにくい主人公なだけに、この結末は意表をつく。

F.M.スチュアート著　文藝春秋
各550円

イラスト／中村　亮

新潮社
440円

十二の意外な結末
J.アーチャー著

『大統領に知らせますか？』などの長編で名を馳せたアーチャーだが、この２冊めの短編集で、短編作家としての地位も確立したようだ。“意外な結末”を期待する読者にとっての最も意外な展開そして結末とは、実は平凡な結末なのだということを再確認させてくれる『完全殺人』。

ストーリーの要求する終わり方を確実に守るその手法は科学的ともいえそうだ。

新潮社
980円

ノーライフキング
いとうせいこう著

ハイテク時代が世紀末を迎えた時、最も原始的な情報伝達手段である“噂”は、少年たちによるパソコン通信という道具を使って、世界を自由に操るようになっていた。少年たちの間で流行していたディスコン・ゲーム『ノーライフキング』に夢中になっていた彼らは、ゲームの中と同じ呪縛にとりつかれてしまった。彼らの抵抗そして戦いは今も続いている。

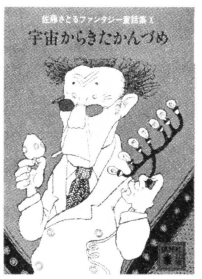
宇宙からきたかんづめ
佐藤さとる著

秋になると童話が読みたくなったりしませんか？　若い頃に読んだ童話は、おとなになっても記憶のどこかに残ってて、昔の思い出と共に甦えるはず。

ぼくは、スーパーでふと手にしたパイナップルの缶詰がしゃべるのを聞いた。

ぼく以外の人には誰も聞こえていない。

それはなんと宇宙から来た缶詰だったのだ！　という表題作他11作を収録。

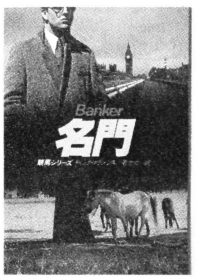


講談社文庫
280円

名門
D.フランシス著

来日記念講演会も好評だったディック・フランシスの〈競馬シリーズ〉の文庫最新作。競馬はもともと貴族の娯楽であったということを思い出させてくれる格調高いミステリーだ。名門の産駒が、奇型ばかりを産むのはなぜなのか？

サイドディッシュとして、あまりにもプラトニックなラブストーリーが盛りこまれているのも見どころのひとつ。



早川書房
600円

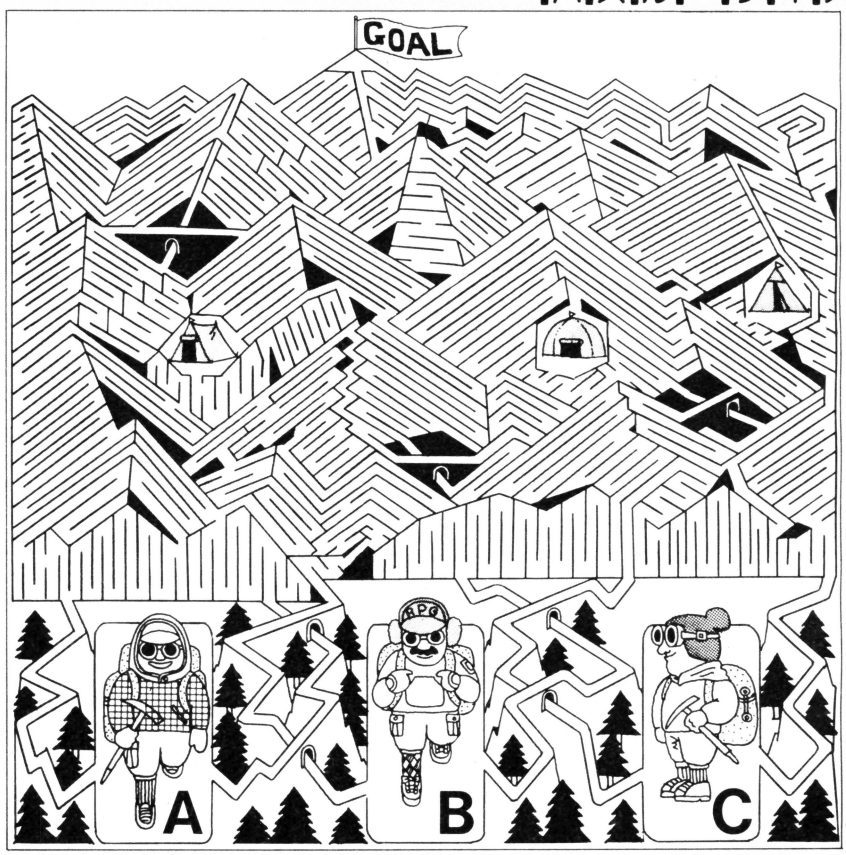
Charlieの便り

"ネコ好きメアリおばさんの巻"

ある日アパートの前でPeeWee Hermanというフェイマスな名前のネコを散歩させていて、超ネコ好きメアリおばさんと知り合ったのでした。NYではフツーの人でもネコを見るとやたら話しかけてくるのだが彼女はただものではなかった。私がまだネコの手術をしてない(子供が出来ないためのFIX UP)っていうと早速安い病院を紹介してくれたし、ネコさはこぶCAT BOXも貸してくれたし、エートそれからネコが窓から飛び出さないよーにアミ戸も取り付けてくれたし…時々ひょっこりあらわれるとCAT MAGAZINEを置いてくし、もう雨アラレのよーな親切ぶりなの！そろそろおばあちゃんに近い年なんだけど、いつもキチンとお化粧してステキなブラウスを着て、そりゃもうとってもおちゃめ!!

PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ



今月のパズルは、あのチョモランマ登山なのだ。さて、A、B、Cのどの山男が、チョモランマ山頂のゴールに立てるだろうか？ ただし途中のテントでは必ず一泊しなければならないし、また同じ道は2度と通れないゾ。答えのわかった人は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。5名にTシャツプレゼント。

パズル製作／草野公平

先月のパズル・クイズの解答はG-7でした。

私の日常

パソコン・ゲームソフトの社長の日常に興味のある読者は少ないと思いますが意外にも直接ゲームとは関りのない日常なのでご紹介しましょう。

10月4日 キングレコード㈱企画開発室にてプロデューサーとの打ち合せ。これは今年の年末に日本初のパソコンソフトハウスのオリジナル・レコードレーベル発足の準備と、その記念限定企画として12月5日発売の「ファルコム・スペシャルBOX'89」打合せを兼ねたものです。キングレコードとはこれまでに数々のレコードを発売してきましたが（その中にはオリコン初登場で28位赤丸急上昇という実績もあります）、今回のスペシャルBOX89は、その集大成とも言える超下級作品です。CDシングル6枚組の全てが全曲新録で各20分びっしり詰まっている上に、あのデビット・マシューズ（MJQの名プレーヤー、私も大ファンですが）のプロデュースによるニューヨーク最新録音や、羽田健太郎さんのフルオーケストラ、いつも協力してくれる難波弘之さんの32chメガミックスサウンドそして、アイドル歌手森口博子ちゃんなどなど……。

加藤正幸（かとうまさゆき）
そーです、業界のドン・日本ファルコムの社長です。ソフト業界を操る加藤氏の日常ってどんななのかな？

とにかくユニークな作品を常に送り続けたファルコムにピッタリな作品ですので期待してください。（ちなみに7800円ですので是非聞いてください）。

10月5日 今日は朝からずっと面接である。書類選考で残った人達である。（倍率ン10倍という狭き門）うちの会社は才能のある人間に何でも好きなことをやらせる一風変わった会社ですが、その分採用には非常にシビアです。君もチャレンジしてみませんか？

大江戸裏ワールド

中野豪

タツヲのひとりごと

▲表紙の人選をしているツカダ君。私以上のミーハーだ

表紙のアイドルがかわいいと、思わずささやいてしまうセリフ

今年も表紙撮影のおかげで、12人のアイドルに会うことができた。が、実をいうと私はアイドルにあまりくわしくない。人選は担当のツカダ君にまかせっぱなしなので、撮影当日、初めて表紙の女の子の顔を見るということも多い。かわいいと、思わずツカダ君の耳許で「カンバイ（今月も完売だ!!）」とささやいてしまう。もちろん今月も声を大にしてささやいてしまった。

先月の

福島県の出吹裕功クンより、11月号の『リーダーズトーク＆グラフィックゲリラ』に掲載されたSATAN坂貴紀クンのイラストに対するひろコのコメント"『ロードス島戦記III』はあなたのために生まれたのです"に対する怒りのハガキを頂きました。ごめんね、『ロードス島戦記III』は応援してくれた人、みんなのために生まれたんだよね。ひろコも反省してます。

11月号のカクレサトウは134ページにぼんやり浮き出ています。正解者の中から東京都の渕田泰司クン他4名にTシャツをプレゼント。

キミもソフトハウスの僕（シモベ）になってみないか！

ゲームアーツ

前回の告知を見て、さっそく応募してきた会見健太郎くんと共に、ゲームアーツさんにお邪魔して来た。前回は肉体労働が主だったが、今回はなんと、『ヴェイグス』のキャラの動きを考えようなどという頭脳労働！　な、なまいき！　まあ、とにかく内容を見ておくれ。

▲会見健太郎・16歳・某都立高校1年在学中

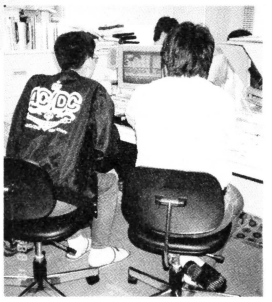
将来、大酒飲みになりそうな気配をたたえた（根拠はなにもない）会見くん。キャラの動きを考えるという大役を与えられたわけだが、結局、役には立たなかった。また修業して出直して！（ひろコ）

START

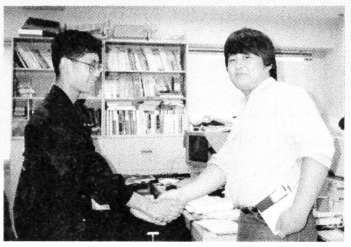
▲憧れの「ゲームアーツ」。緊張気味の少年A

▲まるで企画会議に参加しているみたい

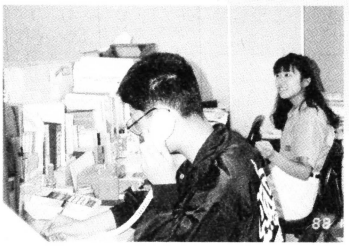
▲原田さんと共にキャラの動きを考える会見



◀アイデアは浮かばず……



▲仕事を邪魔されながらも怒らない原田さん



▲まず電話番からはじめなさい！

▲左は岡部さん。コピーまで指導してもらう

◀プレゼントをもらって労働も終了だ

アイミくんの感想

という訳で前のブレイングレイの覇者の行動を見た私は、ダッシュでゲームアーツに挑戦すべく、手紙を書き、たび重なる試練にたえ、「僕」となることができたのであった（をいをい）。

『ヴェイグス』のキャラ設定という大役を受け（結局、ロクな案も出なかった……）、並の「僕」ではできないようなお仕事をし、ゲームアーツのテッカテカのステッカーと、7色のペン（こいつは私だけの物だァ～！）までもらい、堂々ゲームアーツの覇者となったのであった。

さァ！　立ち上がれ！　88USER達よ!!

『ヴェイグス』の発売日までに、しっかりとお金を貯め、発売日に放出するのぢゃ！　私が手がけたからにはよいゲームにしあがっておる！（え!!　私ちゃないって?）

内田さんからのコメント

とにかくお疲れさまでした。『ヴェイグス』は、ぜひ買うようにね。きっとだよ。

「キミもソフトハウスの僕になってみないか！」では僕になってくれる人を大募集中だ。憧れのソフトハウスに対するキミの思いをつづり、編集部までハガキで応募しておくれ。いまのところ、競争率は低い。あて先は245ページを見てね。

元気をわけてほしい人に

とどまるところを知らない『ソーサリアン』パワー！『戦国ソーサリアン』も発売されちゃったりして。というわけで『ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョン２』のレコードを10名様にプレゼント。見本品の非売品だよ。日本ファルコム提供。

どうだ！　豪華な2点セットだ！

11月下旬、いよいよスタークラフトから、『マイト　アンド　マジック２』が発売されるゾ。ゲームはもとより、我々フレゼントフリークにとって楽しみなのが豪華なノベルティ・グッズ！　今回はマグカップと手帳のセットを５名様に。

読者にはこたえられない逸品

ハミングバードから『ロードス島戦記』のステッカーを10名にプレゼント。出淵裕先生のイラストも美しいこのステッカー「どうぞ、どこにでも貼ってみてください」と担当の小林さんもおっしゃってます。ほんとにどこでもいいの？

発売間近！　のステッカーだ

好評連載中の「キミもソフトハウスの僕になってみないか」で開発途中の『ヴェイグス』を盗み見る機会を得た我々は、戦利品のステッカーもしっかり獲得してきました。

ゲームアーツの内田さん、原田さん、どうもお世話になりました。

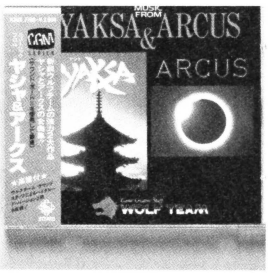
また遊びに行ってもいいですか？

というわけで、プレゼントの方は10名様限定です。

応・募・方・法

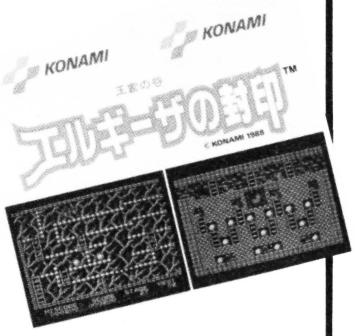
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'88年12月7日。

音楽で楽しむ『ヤシャ』と『アークス』



ウルフチームより『ヤシャ』と『アークス』の全曲集ＣＤを10名にプレゼント。

当然、音質はよい。ウルフチーム・サウンドスタッフによるハイグレード・バージョンというおマケも２曲ついている。クリスマスにふさわしい贈りものです。



ニブイ人でも応募に制限はありません

頭の回転の速さが勝負のパズルゲーム『エルギーザの封印』のステッカーを10名にプレゼント。キミは所要時間どれぐらいで解けたかな？　まだの人にも応募する権利はあります。コナミ提供。

のぞき見感覚のメーキングソフト

アーティックより『めいきんぐ・おぶ・ディガンの魔石』を５名にプレゼント。

キャラクターデザインは加藤直之氏。矢野徹先生もご推薦の『ディガンの魔石』のできるまでを楽しもう。

☆雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

来ずるより買うが易し。

あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。

電話一本即納!! 安心と信頼で応えます。

1. 全品長期保証付
（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。(1〜72回払いOK)
4. 代金引換システム。
（商品引渡時の代金支払いでOK）
5. ボーナス2回払いOK。
（月々のお支払いはなし）
6. 冬のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。
（日曜・祭日配達可。離島は有料）

新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

PC-8801MA

鮮明なサウンドを
実現するステレオ12音源と
第1・第2水準漢字ROMを
標準実装した高感度マシン

プラン1229 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	359,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス28,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン1230 88MA超お買得ワープロセット 43%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	455,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価258,000円

8,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

プラン1232 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PC-88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	520,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,700円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

PC-88VA2・3

あなたの五感がパソコンで
もっと熱くなる。
誰もがカード感覚であやつれる!

プラン1240 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

PC-8801FA

プラン1233 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	323,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス28,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン1234 88FA超お買得ワープロアートセット 38%引

PC-8801FA	168,000円
CU-14BD(0.42ミリ、アナログCRT)	69,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	390,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1235 88FAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	474,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン1236 88FA本格ワープロアートセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速、カラー熱転写プリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオボード、65536色表示)	49,800円
PI(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
イメージャーボ88(ハイディイメージスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	554,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
3,500円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン1237 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン1238 88VA2お買得ビジネスセット 34%引

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	589,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

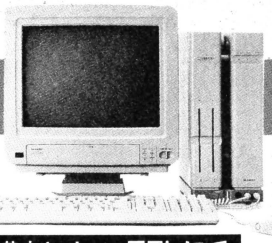
0120-009898

受付時間
AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢 0466(43)1775　静岡 0542(54)0696
札幌 011(771)4971　名古屋 052(581)4325
盛岡 0196(24)3172　大阪 06(362)5057
仙台 022(267)5371　広島 082(293)0811
新潟 0252(75)5076　福岡 092(481)0502
東京 03(226)9286　FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000 ACE / ACE HD



ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだすクリエイティブワークステーション

プラン1243 X68000ACE純正お買得基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	422,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン1244 X68000ACE純正基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	462,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス なし

プラン1245 X68000ACEミュージックセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンタ)	65,800円
Music PRO68K(簡単操作の楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO 68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム)	59,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	601,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン1246 X68000ACE HD お買得基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	502,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン1247 X68000ACE HD 純正基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	542,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン1248 X68000ACE HD アートセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z'S STAFF-PRO68K(グラフィックツール)	58,000円
PRINT-SHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
CZ-6TU(RGBシステムチューナ)	35,800円
CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	69,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	752,280円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

FM77AV40EX・20EX

売りつくし

全セット50台限り

早い者勝ち!

●南野陽子テレホンカードサービス!

プラン1251 AV40EX純正基本セット 38%引

FM77AV40EX	168,000円
FMDPC231D	89,800円
定価合計	257,800円

特価159,800円

6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

プラン1254 AV40EX純正アートセット 37%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、テレビ内蔵)	138,000円
FMPR-204B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	505,880円

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン1255 AV20EX超お買得純正基本セット 50%引

FM77AV20EX	128,000円
FMTV152	89,800円
定価合計	217,800円

特価119,800円

7,400円×18回	ボーナス なし
5,700円×24回	ボーナス なし
4,000円×36回	ボーナス なし

F1XDmk2

「特製プログラミングおたすけディスク」がついてくる、ディスク内蔵で49,800円のオドロ機だ。

プラン1250 XDmk2お買得基本セット 22%引

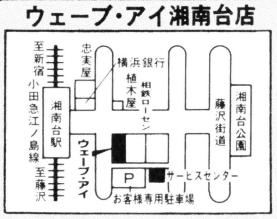
HD-F1XDmk2	49,800円
TH-14G1(TV内蔵CRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパット)	2,500円
FS-VC3011A(RGBケーブル)	3,000円
R-TYPE(ゲームソフト)	7,300円
定価合計	128,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

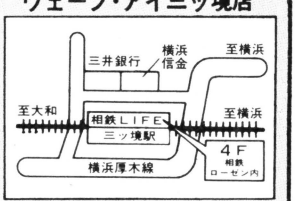
特価 99,800円

9,100円×12回	ボーナス なし
6,200円×18回	ボーナス なし
4,800円×24回	ボーナス なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブアイコンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
   月々 円×回
   ボーナス 円×回

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467

㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

※第二・第三火曜日 定休日

Hard

出ました！　ついに98と88の新機種が!!
98はRAに続いてRX、88はFEとMA2の2機種だ。くわしくは中を読んでネ。あっと驚く新事実が隠されているよ！

Pack

そして、好評の「88講座」。池ちゃんはアメリカでも大人気だとかで、ずいぶんと出世しました。「マック」は魔のはまりゲーム、「Crystal Quest」だよ！

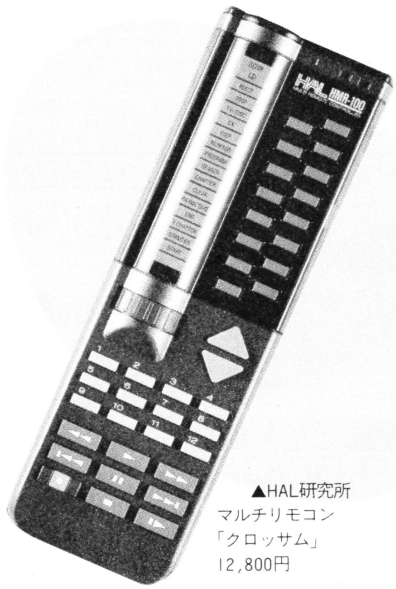
NEW PRODUCT
超無精者向きのマルチリモコン

友人に女のくせにとってもずぼらなヤツがいる。テレビとビデオ２台（最初にβを持っていたが、最近、ソニーを裏切ってＶＨＳを買った）を持っている。

遊びに行くと、いつも「ちょっとリモコンが見つからなくてテレビが替えられないのよ」とか「ビデオは今日はあきらめてね。だって３つもあるんだもん、ひとつくらいなくなるわよ」とか言うのだ。でもってリモコンがないとめんどうだという理由で機械自体を使うのをあきらめる。

ＨＡＬ研究所から発売されているマルチリモコン「クロッサム」を見たとき、絶対に彼女にオススメしようと思った。１台のリモコンで、テレビもビデオもＣＤもＬＤも、家中のリモコン機器をぜーんぶ（約20機まで可）操作できてしまう、今はやりのラーニングリモコンなのだ。

ラーニングという名前のゆえんは、たくさんの種類のリモコン信号を覚えこませることができるから。「クロッサム」は、同じ機種の信号も使い分けできるのが魅力。マルチセレクター機能を搭載しているので、上下に置いたビデオをリモコンで操作すると、通常は一緒に作動してしまうが、「クロッサム」では使い分けできる。メニューは、液晶でなく六角形のロータリーが回転して表示するので、とっても見やすい。



▲HAL研究所
マルチリモコン
「クロッサム」
12,800円

主要メーカー８社16種、100機以上の信号がすでに内蔵されているので、ほとんどのＡＶ機器は登録せずに使うことができる。サイズは76×36×228ミリで価格は12,800円。

この「クロッサム」を例の彼女に教えたら、
「あら、それをなくすとどれも使えなくなるわけね」
だと。たった１個のリモコンくらいちゃんと置いとけっ。問い合わせ／ＨＡＬ研究所　☎(03)252-5561

イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT
サービスサイズ写真対応のスキャナ!

ゲームのスタートアップ画面に、唯ちゃんの笑顔を組みこんでやろうとたくらんでも、パソコン用のカラースキャナは高くて、なかなか実現できなかったよね。その夢をかなえてくれるのが、セイコーエプソンのハンディカラーイメージスキャナ、「エプソンＧＴ-1000」。価格は10万円を切って、なんと79,800円。

取りこみサイズは写真のサービスサイズ（74×105ミリ）までと小型ながら、グリーン、レッド、ブルー、それぞれ256階調、最大1677万7216色まで読みとり可能だから、あの子のくちびるの色もキミのパソコンにかなりクリアに再現できる。

さらに50～200%の範囲で10%単位に拡大、縮小もできるので盗み取りした写真を好みのサイズまで引き伸ばすのもカンタン！（おいおい、いったい何をしようとしているんだい）スキャナ部分とコントローラ部分が分離したタイプなので、原稿の上にスキャナ部を乗せるだけで簡単に入力することができる。

着せ替えソフトを作ろうなんて、考えてんじゃないだろうね。問い合わせ/セイコーエプソン☎(0266)52-3131

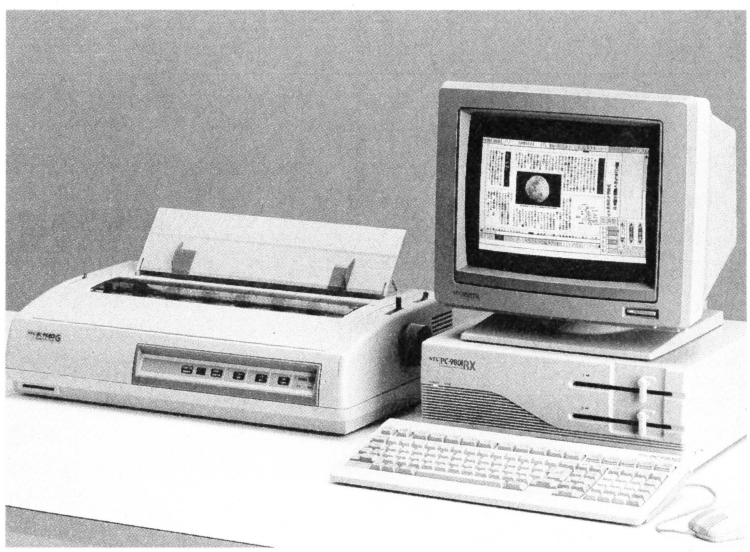
▲セイコーエプソン　イメージスキャナ　エプソンGT-1000　79,800円

NEW PRODUCT
RAにくりそつのRXの登場だ!

先日発売になったＲＡ。そしてＲＡの発売と同時に噂になっていたＶＸの後継機種がついに発表になったぞ。その名はＲＸ。まずは写真を見てくれ。「おやっ？」と思わないかい？　そう、ＲＸはＲＡにうりふたつなのだ。それもそのはず、実はＲＸはＲＡと箱、ボード類の大部分が共通のものを使っている。違いはＲＡのＣＰＵが80386なのに対して、ＲＸはＶＸと同じ80286だってことと、ＲＡＭがＲＡの640＋1024キロバイトに対して640キロバイトとなっていることだ。ちょっと乱暴な言い方だけど、ＲＡのＣＰＵを80286にしてＲＡＭを１メガバイト減らしたのがＲＸだと思ってもらって間違いない。ただし、ＣＰＵの処理速度は、ＶＸよりも1.2倍ほどに高速化されているよ。

ＲＸには、フロッピー２台を内蔵したＰＣ-9801ＲＸ2（398,000円）と、さらに3.5インチ20メガバイトのハードディスクを内蔵した同ＲＸ4（566,000円）の２つのモデルがある。うれしいのはＰＣ-9801ＲＸ01（168,000円）という別売ハードディスクで、こいつを入れればＲＸ2はＲＸ4に簡単に変身できるんだ。値段もけっこう手ごろだし、まずはＲＸ2を買って、お金ができたらＲＸ4に変身させるってのが賢い方法だね。

ところで、ＲＸの登場によって、ちょっとおもしろい現象が起きている事に注目しよう。それは、下位機種のＶＭ21との価格差。ＶＭ21は定価が390,000円、ＲＸ２が398,000円。たった8,000円しか違いがなくなってしまったのだ。どう考えてもＶＭ21は割高で、買う気になれないよね。ここで大胆な予測をすると、ＶＭ21は徐々になくなり、ＲＸがその代わりになってＲＡがこれまでのＶＸと同じ位置を占めるようになるんじゃないかな？　10万円の差のあるＲＡ2とＲＸ2、値段と性能の違いをはかりにかけてじっくり選んでみようね。問い合わせ／日本電気　☎(03)456-1111



▲日本電気「PC-9801RX2」398,000円

NEW PRODUCT

データ圧縮で4800bpsをサポート

モデムと言えば、どれもこれも同じような形をしているうえ、こう毎月のように新製品が発売されたんじゃ、どれが新しいのか、何が違うのか、ちゃんとチェックしておかなきゃね。

というわけで、立石電機から新登場の「ＭＤ2400Ｆ」。外観上は、「ＭＤ2400Ａ」とも、「ＭＤ2400Ｂ」とも、なんの違いもない。ただしＭＤ2400Ｆは、ＭＮＰクラス５を搭載している。簡単に言えば、送信時の間違いチェック機能が優れているので、データ圧縮機能を使って、実効通信速度、最高約4800bpsの通信速度も可能になってしまうというわけだ。

全二重非同期通信方式、通信速度は300/1200/2400bps、ヘイズＡＴおよびCCITT V.25 bis準拠。定価は59,800円。

問い合わせ／立石電機
☎(03)436-7233

▲立石電機 インテリジェントモデム「MD2400F」59,800円

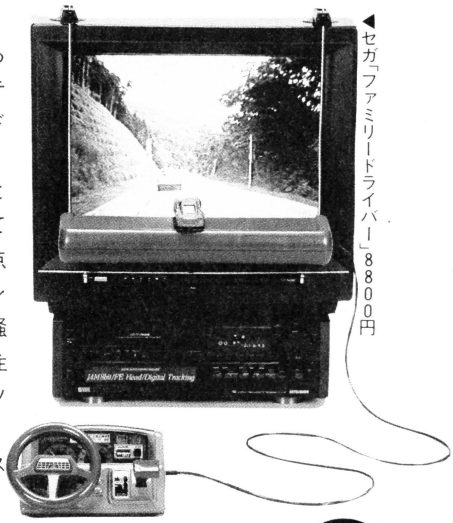
NEW PRODUCT

実写でリアルなドライブゲーム!

パソコンのドライブゲームにゃ飽きたってキミ！　このセガの「ファミリードライバー」(8,800円)に注目だぜ。

このファミリードライバーは、ビデオ映像を使ったドライブゲームだ。なんせ実写ビデオだからモロなのよね！　リアルなことこのうえないわけ。写真だけでは分かりにくいので、細かく説明しよう。このゲームは、ジョイント、本体、コントローラ、ビデオテープの４つがセットになっている。本体は、テレビ画面の下の方に車が付いているやつ、ジョイントというのは本体をテレビにぶら下げているやつね。ハンドルの付いているのがコントローラだ。ビデオを見ながらハンドルを動かすと本体に付いている車が左右に動くってわけ。で、衝突すると車の窓が赤く点滅するわ、クラッシュ音は出るは、ハンドルは震えるわで、そりゃーもう大騒ぎさ！　仕組みはテレビ画面の下に注目！　別売でコースを違えたビデオソフトが1,980円で２種類出るぞ！

問い合わせ／セガエンタープライゼス
☎(03)743-7447



◀セガ「ファミリードライバー」8800円

Z 小さく安くなった今度の88!!

88がまた新しくなった。今度の88はグッと小さく、そして価格も安くなった。しかも、機能はグーンとUPしてるんだぜ！

今でこそビジネスでは98一色、個人でもだいぶ98ユーザーが増えたけど、忘れてならないのが、日本のパソコン界を築き上げたＰＣ-8000シリーズの功績だ。今をさること９年前、1979年にうぶ声をあげたＰＣ-8001。おとなもこどももカラー表示できるグラフィック画面に感動し、わずか16キロバイトしかないメモリーの中にすべての可能性を注ぎこもうと、日夜プログラミングにはげんだものだ。今、現役でバリバリのプログラマーの大部分も、この機種でBASICを初めて知り、機械語のスピードに感激し、ロードエラーの出るぼろいカセットテレコと格闘して育ってきたもんだ。すべてのパソコンフリークは、今でも昔を振り返ると、そこにはセピア色のＰＣ-8001が……。

いかん、レトロをしている場合じゃなかった。新しい88を紹介するんだっけ。どうも88というと、ついその祖先の8001を思い出して感慨にふけってしまうな。まっ、それくらい88という機種は由緒正しい血統の機種なのだ。

新しい88は、ＦＡ、ＭＡの後継機種であるＰＣ-8801ＭＡ２と、機能を絞りこんで、より低価格にした8801ＦＥの２モデルで、両モデルとも従来の大きさの４分の３に小型化された。(しっかし、小さくなったよなー。初代の88ってフロッピーが入ってなくてもこの２倍くらいの大きさあったもんなー……いかん、またレトロしてしまった！)

ＭＡ２はＣＰＵが8MHzと4MHzで動くZ80系のもので(4MHzは、昔のソフトで8MHzでは動かないものをサポートするためのもの)、１メガのフロッピーディスクを２台内蔵している。このフロッピーは320キロバイトのディスクも読み書きできるようになっている。ＪＩＳの第１、第２水準の漢字ＲＯＭと７万語の辞書ＲＯＭが標準で入っているから、連文節変換による高速漢字入力ができる。音源は、おなじみのＦＭ６音+リズム６音+ＳＳＧ３音の計15音を同時に出せるものだ。さらにサンプリング機能があるから、ありとあらゆる自然音を録音再生できる。

NEW PRODUCT
通が注目するパーソナルワープロ

ラップトップパソコンがはやっているけど、あれは持ち運ぶためというよりも、少ないスペースでパソコンを使うために使われているようだ。その証拠に、電池で使えない機種なんかがけっこう売れている。本当に持ち運んで使いたい通の人は、実はラップトップ型のパーソナルワープロに注目しているんだぞ。だって、いちばん使うのは何と言ってもワープロ機能でしょ。それにちょっとした通信機能でもあればだいたい間に合ってしまう。これだけなら高いお金を出さなくても今のパーソナルワープロで十分ってわけ。そんな合理的な人が注目しているワープロ2機種を紹介しよう。

まずはソニーの「プロデュース200」(118,000円)。おなじみの本体とプリンターを分離できるワープロだ。もともと軽い機種だったのに、今度はさらに0.5キログラム軽量化して、本体部分はなんと1.8キログラム！　厚さもわずか4センチしかない。これならヒイコラ言わずに持ち運べるよ。

プロデュースの場合、忘れちゃいけないのは、プリンターの親切設計の紹介。このプリンターは分離して立てると、紙を水平に入れることができる。だからカードなんかの厚い紙でも印字できるんだ。今回は、50枚までのハガキを連続印字できるオートハガキフィーダー「ＰＪＦ 200」(15,000円)も同時に発売されたぞ。

松下の「パナワードU1PRO 501」(165,000円)は、あの40字×20行表示の大画面のワープロだ。今度は液晶画面がより見やすくなるバックライト機能と、48ドットの熱転写プリンターが付いて新登場だ。パナワードで注目すべきは豊富な付属のソフト。表作成・計算・グラフ機能にカード型データベースと、パソコンもタジタジなほど。おまけに毛筆やゴシック体用のＲＯＭカードもオプションであるぞ。問い合せ　ソニー☎(03)448-3311　松下電器☎(06)908-1151

▲ソニー「プロデュース200」118,000円　もちろんプリンタ分離型。▼松下電器「パナワードU1PRO501」165,000円。バックライト機能＋48ドットプリンター付き！

mu

で、価格は168,000円とぐっと割安。

ＦＥは、ＭＡ２から機能を絞りこみ、さらに手頃な129,000円という価格を実現している。どのへんをどう絞りこんだか説明しよう。最大の違いはＲＯＭ関係だろう。まず、ディスクが320キロバイトタイプのもの2台になっている。88用市販ソフトの大部分がこの容量だから、ここで安くしようってわけ。次に音源部分からリズム音源を取り去ってＦＭ音源とＳＳＧ音源のみにした。ただし、ここは別売の専用サウンドボードでＭＡ２と同じにできる。同じく辞書ＲＯＭとN88 BASIC Ｖ１／Ｖ２、N88 日本語BASIC Ｖ２も別売だ。

こう書くと「なーんだ、何もかも別売かー」と言う人がいるんじゃないかな？　でもＦＥにはＭＡ２にない必殺技がある。それがビデオ出力だ。そうだ！　ＦＥだと本体にテレビを接続して使うことができるんだ。モニターを買わなくてもすむから、入門にはうってつけってわけだ（テレビで表示できるのは200ライン表示のソフトね）。

それにしても時代は変わったもんだ。

p

おいらがＰＣ 8001を買ったころにはディスクも漢字ＲＯＭもなーんにもなくて、ＲＡＭも16キロバイトで定価が168,000円もしたんだぜ……いかん最後までレトロしてしまった。

◀ＰＣ-8801ＦＥ。ビデオ出力を備え、大胆な低価格（129000円）を実現した

池ちゃんの88講座

パソコンでビデオを操る！　池ちゃんのアンテナパワーは、ついにパソコンによるビデオのコントロールを実現したのだ！

●映像データベースを作ってみよう!!

パソコンでビデオをコントロール!

ビデオが日常生活に欠かせないものになってきた。でも、その大半はレンタルビデオを借りてカウチする。あるいは、テレビ番組を録画して楽しむ的な使い方でしかない。そこで素朴な欲求！

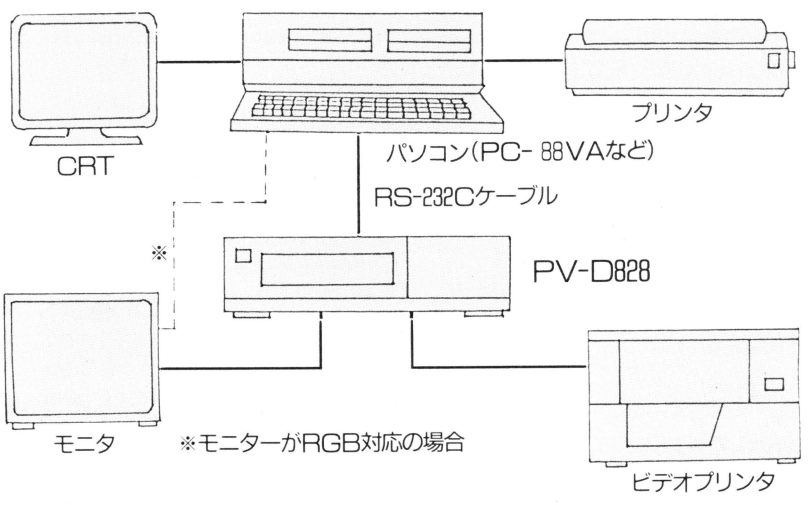
「もっと創造性のある使い方はできないのか」池ちゃんは悩んだ。食事の量も減り、アメリカ出張の際に、「池ちゃんテレカ」を持ち出すことも断念した。そこで登場するのが、NECのビデオ「PV－D828」なのだ。

ハソコンでビデオをコントロールするにはどうしたら良いか。リモコンの機能をハソコンに持たせるとか、いろいろ考えてみたけどどうもうまくいかない。さて、どうすれば良いか？　答えは簡単。RS－232C端子をビデオにつければ良いのだ。RS－232C端子はいまやほとんどのハソコンについている標準的なインターフェイスなのだ。

この「PV－D828」では、新開発のCVC（COMPUTER VIDEO CONTROL）ボードを内蔵し、ハソコンで制御することで、高速で精密な映像検索ができるようになった。簡単なコマンドを入力するだけで、ビデオデッキが思いのままに動いてくれる。また、テープにアドレスを書きこむことができるので、高速の検索が可能で、画像データのランダム検索（最小で1/30秒単位）も簡単にできるようになった。ビデオの映像を検索することで、それをデータベースとして利用することも可能になった。使い方はいろいろ考えられるけど、とりあえずは留守録におけるCMカットが、もっとも身近な利用法かも知れない。

▶NEC「PV-D828」175,000円（ワイヤレスリモコン、専用RS-232Cケーブル付き）。S－デジタル・ノイズワイパーを搭載。多彩な特殊再生、頭出し機能など、ふつうのビデオとしての機能も優れている

「PV-D828」システム構成図



イラスト／中野豪

コマンドを知らんと困んど!?

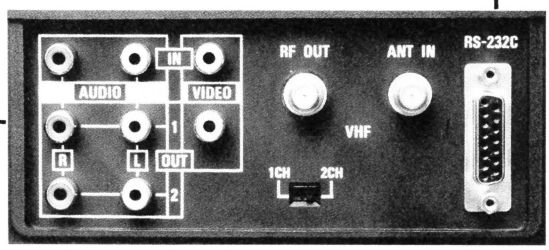
「PV－D828」では、パソコンから約70種類のコマンドを送出することで、録画再生の動作に関して自由にプログラムを組むことができる。また、録画開始時間、終了時間を秒単位で指定することができるので、ビデオの予約録画機能よりもさらに細かなリアルタイム予約ができる。これで、使用中のテープのあき部分に自動的に録画したり、CMをカットして録画したりが簡単にできるようになった。

秒、またはフレームによるアドレスサーチ機能もある。ビデオテープに1秒単位のアドレスを書きこむことで、映像の位置をパソコンが認識、見たい映像のアドレスを指定するだけで、その映像を呼び出して再生してくれる。

この機能は、MTVなどの音楽番組を楽しむ場合に重宝しそうだ。録画したテープにアドレスを書きこみ、曲名、アーティスト名などと、そのアドレスをセットにしてパソコン(ソフト)に記憶させておけば、CDのプログラムフレイみたいなことが簡単にできる。

また、アドレス内のフレームカウントを利用すれば、フレーム（1/30秒）単位での映像検索が可能になる。このフレーム番号をパソコンで管理しておくことで、さらに細かい映像データベースを作ることができるのだ。つまり、レーザーディスクのランダムアクセスみたいなことがビデオデッキでできてしまうというわけ。レーザーディスクは録画することはできないけど、ビデオテープならば、何度でも録画・消去することが可能。しかも家庭でも簡単に作れるというメリットもある。使う人のアイデア次第でいろいろな使い方（遊び方？）ができそうだ。

ビデオはパソコンからのコマンドを受け取ると、ステイタスで返事をし、実行結果の返答もしてくれる。エラーが発生したら、エラーコードを提示し、何が原因なのかも知らせてくれる仕掛けになっている。

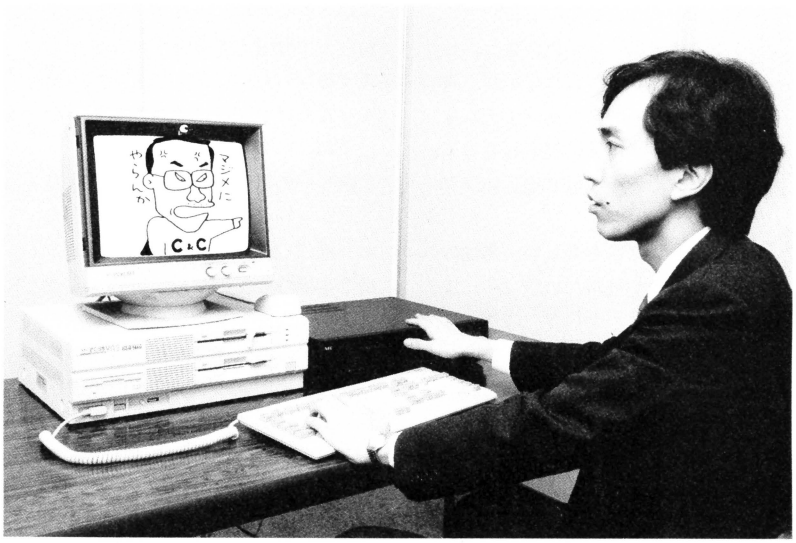


▲後面にRS-232C端子が装備されている

VAと組み合わせて、スーパーインポーズを楽しむ

それぞれのコマンドは、単独で使うことも、組み合せで使うこともできる。RS－232C端子がついていれば、どんなパソコンでも操作可能なんだけど、88VAならば、スーパーインポーズ機能を使って映像フレイを存分に楽しむことができる。

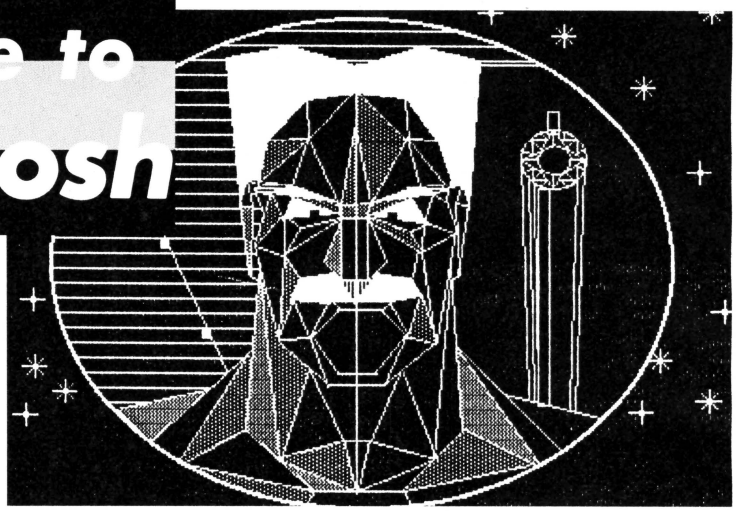
文字データの管理が得意なパソコンとビデオデッキの映像をリンクさせることで、ビデオアルバムなどの映像データベースを簡単に作ることができるようになった。これまで撮りっぱなしだったビデオテープをライブラリ化してみると楽しいかも知れない。CMカットだけじゃ、もったいないもんね。



▲(もちろん画面ははめこみ合成です)AVからAVCへ、コンピュータが生活を変える日は近い……

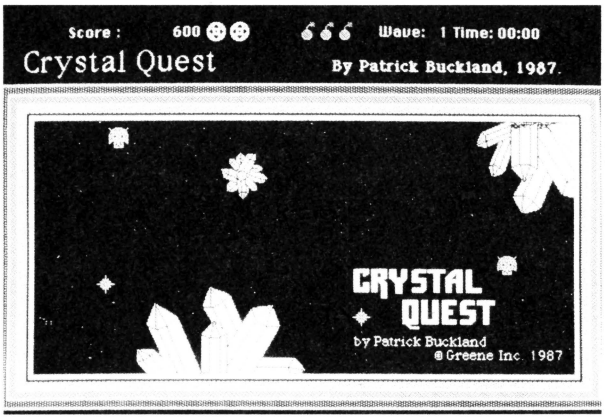
協力／日本電気㈱

Welcome to Macintosh



編集部に締め切り破りブームを作った、あの『Crystal Quest』をついに紹介するゾ！ゲームの合間に仕事をする快感を覚えてしまった…!?

忍耐力と、緻密さと、そして、一瞬の度胸。『Crystal Quest』はこれで攻略!!



◀これがタイトル画面。発売元はGreene Inc.

▲トータルとその日のハイスコアの両方がでる

『Crystal Quest』なんて名前だと、どっかのロールプレイングゲームじゃないかと思うかもしれないが、実はホンマもんのアクションゲームなんだ。それもMac Ⅱに対応していて、フルカラーで動くという珍しいソフトなんだ。

サンプリング音も楽しい。男性のうめき声とか女性のため息（？）まで出てきて、もう大騒ぎ。友だち集めて遊ぶもよし、オフィスで披露して笑うもよし、というゲームだね。

ゲームはそれほど難しくない。宇宙（画面）に散らばっているクリスタルを、宇宙船(空飛ぶ円盤かな？)でただひたすら拾い集めていくゲームだ。もちろん、勝手きままに拾っていられるわけじゃない。宇宙船をねらって邪魔をする敵がわんさか出てくるからたいへん。でも、たいへんなんだけど、逆にそれが楽しいんだよね。

難しいのは宇宙船の操縦。普通のアクションゲームだと、2468の十字キー操作（Macの場合、昔はIJKLの逆Ｔ字操作が主流だった）やジョイスティックを使うところだけど、こいつはマウスを使うんだ。

進めたい方向へマウスを動かすと、氷の上を滑っていくみたいに宇宙船が動いていく。スピードはマウスを動かす速さで決まる。パッとマウスを動かすと、宇宙船のスピードは速くなるし、ジリッと動かすと、宇宙船もジリジリと進む。ただ、一度動き始めると、マウスを再び動かさない限り、宇宙船はそのままの方向とスピードで動いていく。いわゆる慣性というやつだ。

宇宙船の方向を変えるには、宇宙船が進んでいる方向と別の方向にマウスを動かしていればよい。ただし、マウスを動かした方向と同じ方向には曲がってくれないゾ。どうしてかは、ここでは説明しない。数学の授業じゃないもんネ。

もちろん、弾を撃つこともできる。この操作は簡単。マウスのボタンをクリックするごとに１発ずつ出る。ただ、弾の出る方向とスピードの関係は、宇宙船をコントロールするのと同じ。マウスの動かす向きと速さ

によって変化するから、やっぱり難しいかな……。

さて、宇宙船の動かし方を覚えたら、ゲームを始めよう。最初は難しいだろうけど、10分くらいやっていればすぐにコツを覚えられる。

画面に散らばっているクリスタルをすべて拾うと、画面中央下にあるゲートが開くから、そこへ飛びこめばＯＫ。……なんだけど、慎重にやった方がいい。間違ってゲートのかどにぶつかったりしたら、その場で宇宙船は吹き飛んでしまう。ゲートにうまく入れれば、それで１面クリアだ。

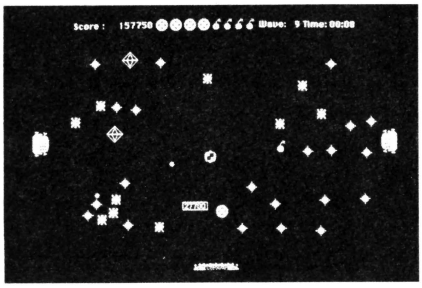
画面両側にあるスポットライトみたいなものはポータルといって、そこから敵がワンサカ出てくる。また、３面目からはマイナスという機雷みたいなものがところどころに現れ始める。

敵はもちろんだが、このポータルやマイナス、ゲートにぶつかっても宇宙船は消える。ぶつかっても平気なのは壁だけだ（でも、宇宙の壁なんてあるんかいな？）。

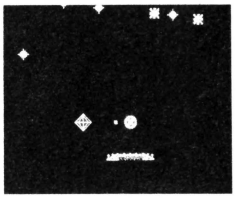
敵は12種類。画面上をところせましと動き回る。しつこく追いかけてくるヤツもいれば、やたらと弾を撃ってくるヤツもいる。ひどいのになると、マイナスをはき出しながら動き回るから手がつけられない。まるでオムツをはいていない赤ん坊だ。

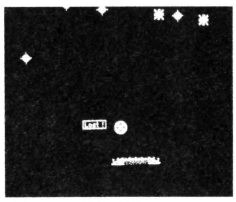
でも、強い味方、スマート爆弾がある。画面に敵がウジャラウジャラたまって、身動きしづらくなったらこれを一発。すると、画面がフラッシュして敵がみーんな消えてなくなる。でも、数に限りがあるから大事に使おう。補給は、時々画面に爆弾のマークが出てくるから、それを拾えばいい。使い方は、ここぞというときにスペースバーをポン！　これでＯＫだ。

このほかに、大きなひし形が、ポータルからひょっこり出てきて飛び回ることがある。これは撃っちゃダメ！　これを捕まえるとボーナスが加点される。けっこう大きな得点だから、できるだけ捕まえるようにしよう。スマート爆弾を使っても破壊されちゃうから気をつけて。



▲これがクリスタル。一面に複数出てくることもあるし、まったく出てこないときもある



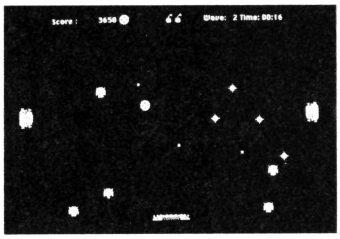


▶（上）せっかく出たクリスタルを撃ってしまうと、（下）しっかりLOSTしてしまう。このシビアさ

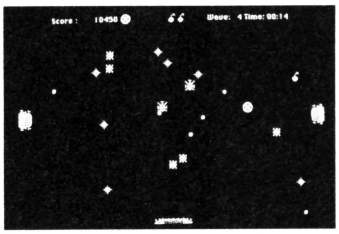
それともうひとつ、クリスタルのかわりに数字が落ちてる（？）こともある。これもボーナスだから、できるだけ拾うようにしよう。

宇宙船は、11面目までは15,000点ごとに１機増える。12面目から26面目までは、40,000点で、それ以降は75,500点ごとに増えるようになっている。最初の15,000点まではちょっと難しいけど、そのあとしばらくは楽だと思う。だんだん厳しくなるのは、26面目くらいからだ。このあたりになると、いろいろな敵がやたらあちこちをうろつき回るようになる。スマート爆弾を多用すると、あっという間になくなってしまうから、気をつけよう。

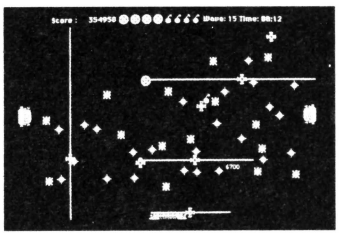
はじめの方にも書いたけど、このゲーム、効果音がやたらうるさい。敵がポータルから出てくるたびに変な音がするし、敵の種類によっては変な声（？）を出しながら動き回る。宇宙船は破壊されると男性のうめき声を出し、ゲートに入ったらなんと、女性のため息（？）が出る！　もうこうなってくると何のゲームだかわからなくなってくる。



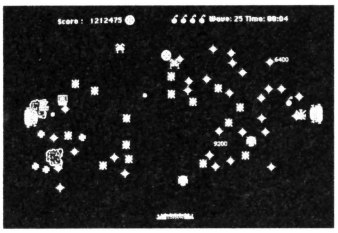
▲これぐらいなら楽にクリアできる



▲ちょっと敵の数が増えてきたかな……



▲クロスに攻撃をしかけてくるいやなヤツ



▲こうなるとほとんど放心状態！

だけど、暗い部屋でコソコソやるゲームじゃないね。仲間のあいだでハイスコアを競うのがいちばん楽しい。ベスト30までは記録に残るから、多人数でもＯＫ！

実は編集部でも、ちょっとでも時間があくと、もうMacの前で始めてる、なんて光景がしばらく続いたのだ。ハイスコアフレーヤーは3,000,000点を超すんだって。仕事が進まないわけだねー、まったく。

▲この画面を見ると、思わずため息をついてしまう

新年号は12月8日(木)発売

新年号は豪華である！　恒例ソフトハウスマラソンを特集でぶっぱなし、ファルコムの新作!?、パソコン版ロードス島戦記の2大付録で新春をキメルぜ！

毎月第2・第4金曜日発売

ファミコン専門兄弟誌

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

勝ファミコン

11月11日、25日

発売号も

よろしく!!

Magazine for Game & Comic Fan

月刊コンプ

★好評連載

麻宮騎亜＝サイレントメビウス

円　英智＝エルデガイン

羽衣　翔＝ソーサリアン暗黒の魔道士

★連載！　全開暴走ギャグ

山本よしふみ＝ヤンキー

その他興奮・感激14本立て

12月号大好評発売中!!

EDITORS' VOICE

運動会というものに久々に出場した。トラック一周の障害物競争だ。前半で転倒し、後半では気持ちははやるが足はバタバタ、心臓バクバクで結果は最下位。予想通りの結果とはいえ、やっぱ淋しい。(辰)

スパイダーマンが「本当のオレの姿はな…」と言いながら、胴から足をニョキニョキとはやし、名のとおり8本の足で地面をはって僕を追いかけてくる、という夢を見た。恐い!!　何なんだコレは！(隆)

アメリカ取材の精算はやってないし、引っ越し先は決まってないし、税金も払ってないし、そーいや洗たく物がずい分たまってるし、デイヴは借金返さないし、いまのオレは恐いものなしだ！　(敏)

ああ、'88年ももう終りなのね。ゆく年くる年。これで思いだしたのだが、読者諸兄はコンプ編にいた角田君を覚えているだろうか？　あいかわらず飲んだくれ、パンツを見せて勝の編集部にいるよ。(な)

「上海」「ソリテアロイヤル」「クリスタルクエスト」を経て、最近の編集部のはやりは「テトリス」である。入稿前だというのに、全力でハマりまくっていのは、なんといっても私だったりする。　(敬)

8年間住み慣れた部屋からついに引越し。荷物のうち、5箱が服などの生活用品、5箱がLDソフト＋ビデオテープ、そして残り30箱が本！　よく四畳半1間にこれだけ入っていたものだ……。　(光)

晴れた日はフトン干しに限る。シーツと枕カバーを念入りにセンタクし、敷布団と掛布団をベランダに並べてパンパン叩く。日光を吸った、ふかふかほっかほかフトンの日向の匂いが好きだ。　(田)

今年もラクビーシーズン到来だ!!　今年こそ、我が母校は大学選手権で優勝し、1/15には日本一になるのだ。もし優勝できなければ、今度は〝1日発行人〟にでもなんでもなったるでェイ!!　(直)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男

Senior editors……吉田　隆　久木敏行

Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹

Contributing editors……片岡英典　ヨコハママ　穂原俊二　野尻育子　ジャング　ルファクトリー　河野崇　佐々木敏

Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎拓　黒田幸弘　オーガスト　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　有ポチ　滝沢昇一　尾木　博　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂本恒善　圓道祥之　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧　真　厨子貴之　高野希義　篠　泰樹　佐藤武慶　田中千尋　小峯徳司　小我恋次郎　株ゼネラルプロダクツ

Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　株ディレクション・ナカ　グァバ・モリオカ

Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良

コンプティーク

12月号

1988年12月1日

定価 520円

編集人　佐藤辰男

発行人　角川春樹

発行所　角川書店

住所　〒102　東京都千代田区富士見2―13―3

電話　編集部：03―221―9851

販売部：03－817－8523

広告部：03－817－8425

印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten　1988

雑誌コード　13977－12

Printed in Japan

Dragon Gym
HIKARU NISHIDA
意味もなく
ユーウツな顔して
るアナタ　私のパ
ーティーにどうぞ★
西田ひかる

オシャレをして　リボンをかけて
背筋をピンと伸ばしたらドアをノック

PHOTO:HIROSHI KANEKO STYLING YASCO COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI) HAIR&MAKE:YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) EDITION:SHUNJI HOBARA

——12月はパーティーシーズンってコトで、今月はひかるちゃんにもドレスを着ていただいたワケだけど、どう？

「すごく好き。こういうのって全然着たことなかったから嬉しいです。大人っぽく見えます？」(笑い)

——見える、見える。最高ですよね？(と事務所の社長さんに同意を求める)

㊐さん「別人みたいよ。“あら、西田ひかるサンのお姉さんですか？”ってカンジじゃない」(一同大爆笑)

——ひかるちゃんといえば、アメリカ育ちっていうのはもう有名な話だけど、やっぱりアチラはクリスマス・パーティーなんかも派手なんでしょ？

「派手ってカンジではありませんね。アメリカではクリスマスは大騒ぎをするイベントじゃなくて、なんて言うのかな、もっと温かいモノなんです。家族全員が食卓に集まって、お母さんの手料理を食べて、プレゼントを交換して……。静かに祝うって言ったらいいのかなぁ。

——友達とパーティーとかやんないの？　恋人とかとさ。

「クリスマスは必ず家族単位で過ごすんです。友だちはナシ」

——へーッ、そうなんだ。なんだか意外な気がする。

「アメリカ人ってすごく家族を大切にするんです。そういうのって素敵ですよね」

——ひかるちゃんはクリスマスの思い出ってある？　10年以上アメリカにいたわけだけど。

「それが、私アメリカでクリスマスを過ごしたことないんです」

——どーして？

「毎年お正月は日本のおじいちゃんの所に遊びに来てたから、クリスマスの時期はもう日本にいたんです」

——なんだかもったいないような気がするけど。

「でもおじいちゃんの家にイトコとかいっぱいいて、にぎやかで楽しかったですよ。どっちかというと、お正月のほうが盛り上がってたけど」(笑)

——サンタクロースは信じてた？

「全然信じてなかった。カワイゲのない子供でしょ」(笑)

——今年のクリスマスの予定は？

「どうでしょうねー」(と言いつつ、社長さんの方をチラッ)

——クリスマスに限らず、パーティーって好き？

「大好き。いろんな人に会えるから」

——じゃあ、もしひかるちゃんが主催者になるとしたら、どんなパーティーを開きたい？

「そうですねー、すごく大きな会場でたくさんの人を呼んで　その人たちがまたたくさん友達をつれてきて、友達の友達の友達まで集まるようなの。それか、反対にごくごく内輪のホームパーティーかな」

——料理は？　手作り？

「うーん……。メインディッシュは私の歌を。なーんて」(笑)

▲10月21日発売の3rdシングル「Little Chance」。CMでもおなじみだね

PROFILE

★にしだ・ひかる　本名・西田光。昭和47年8月16日生まれ。身長・162cm、体重46kg。獅子座のO型の16歳。アメリカンスクールに在学中。
★TDA '88年コーラルアイランド・キャンペーン・ガールに選ばれる。
★生後10カ月から13歳までをアメリカはロス・アンゼルスにて過ごす。あのリズム感満点でノリノリツグンのボーカルは、MADE IN U・S・Aなんだね。

のりピー産元気の原料は優しさです！

酒井法子

◀「雨粒は優しくて」はピアノの弾き語りで披露。一同ジーン……

のりピーは見るたびに顔が小さくなるような気がする。聴くたびに歌がうまくなるような気がする。誰ものりピーを止めることはできないよ。

「のりピーYUPPIE コンサート'88Please Your Smile」はアンコールも含めて全23曲と大盤ぶるまいの大サービスライブでした。（この曲数って特筆すべきレベルで、フツーはこんなにやってくんないんだよ）のりピーはここんとこ以前にも増して“元気”がキーワードになってるけど、この日のライブものりピーの元気さをいかにしてアピールするかってコトが熟慮された構成。オープニングとアンコールの1曲目が「DON'T STOP GENKI」ってだけで、雰囲気がうかがえるでしょ？

“元気”はのりピー以外の人もテーマにしてるけど、ほかの人は1段高い所から下にいるみんなを見て、「どーしたの、元気を出しなさい」ってハッパをかけるカンジ。だから本当に元気がないときは「ほっといて」って気持ちになる。その点のりピーは同じ高さで、手をひっぱってくれて「あっちに面白そうなモノがあるから一緒にいってみない？」って優しさがあって、大変好きだ。聴いてて安心できるしね。こういう元気づけ方はコイズミさんやBaBeもしてくれるけど、もっともっとこういう人が増えるといいなーと思う晩秋の1日。

いまどきの15歳女子の深層心理

藤谷美紀

◀新曲「たったひとりの神様」も歌ってくれたよ

♬ハッピー　バースデー　トゥユー♬とめでたく15歳を迎えた美紀ちゃん。うーん、まだたった15年しか生きてないなんて、まったくもってウソみたいだなー。

ちょっと（かなり）古い話だけど、ファーストアルバム「Foundation」聴いた？　コレお世辞抜きで最高。絶対聴いたほうがいいよ。なにがいいって曲とか構成もモチロンだけど、とにかく美紀ちゃんの声が切ないったらないんだよね。ふだんはしっかり者で「ワガママですが…」なんて言ってる美紀ちゃんだけど、声質は15歳そのもの。

▲心臓がタワシなんじゃないかと疑うほどリラックスして歌うフジミくん

シンが通ってるようで、でも頼りなげで、思わず“守ってあげたい”感覚を呼び起こす。とくにラストの「友だちだもン」が絶品。待ち合わせの時間をもう過ぎてるのにカレが来なくって、オマケに雨まで降ってくる。でも別にいーよ。だって私たち、恋人じゃなくて友だちだもン…って内容なんだけど、切ないでしょ？　全国1千万の女子中学生の「その気持ちわかる！」って声が聴こえてきそうじゃありませんか。何かとウラ寂しいこんな季節、美紀ちゃんのケナゲな歌で、自分のカラに閉じこもるのもいーんじゃないですか？

ファースト・コンサートはすごくカラフル。イメージを大切にするゴクミさんに比べて、フジミさんはチャレンジ精神おーせーで、次から次へといろんな姿を見せてくれるので実に楽しみ。美少女にタブーはないぜっ！

キリリと身のひきしまるアイドル

深津絵里

◀10月21日「YOKOHAMAジョーク」でデビュー。要チェックよろしく

範ちゃん、姫乃樹ちゃん美紀ちゃん、相川さん……と今年の新人さんはなぜかみーんな髪が長い。新年号で“今年のカギは長い髪の少女だ！”と書いた予言がミゴトに的中しちゃった。ほんのロからでまかせだったのに……。つくづく自分の読みの深さに感動する。

と思っていたら、そんな私のはかない自信を打ちくだくニクイヤツがデビューした。その名は深津絵里！　小高の恵美ちゃんがショートにしたときも「でもデビューしたときは長かったんだし」と自分を慰めてきたのに……。あゝそれなのになんてショート・カットが似合うんだーっ！　これじゃ怒るどころか、胸がときめいちゃうじゃないかー！　5年前の知世ちゃんをホーフツとさせるじゃないの。

絵里ちゃんはあのサザンオールスターズと同じ事務所で、コイズミと同じレコード会社という大ラッキー少女。グランプリをとったミス原宿コンテストで「どこの事務所に入りたいか？」と聞かれて「Kyon²を上回る歌手になりたいから、違う事務所の方が問題ないと思います」とキッパリ答えたっていうから頼もしいじゃないの。こーゆー意志の強そうな女のコって、最近めっきり少なくなってきたし、実に貴重な存在だよね。大事にしましょう。

ショート・カットのせいか、ちょいと男のコっぽい絵里ちゃん。好きなスポーツがサッカー（チームに入ってた）で、好きな食べ物がもずく、とクセが強い。でも最高にビックリなのが好きな言葉。フツーのアイドルは“友情”とか“優しさ”が相場じゃん？　それが絵里ちゃんときたら“身から出たサビ”だよ。すごいよねー。誰にも思いつかないよね、“身から出たサビ”なんてさ。なんでもこの言葉を聞くと、身がひきしまるそうな。絵里ちゃんの身からは金粉が出そうだなー。

働きすぎの由真ちゃん
中村由真

◀由真ちゃんの爪はすごくキレイだ

由真ちゃんの近況です。９月24日にはLIVE写真集『LIPS』が発売されました。アイドルくんのLIVE写真は初めてです。また『SCENE』というニューヨーク撮影の写真集も出ます。僕の部屋には由真ちゃんがいっぱいで幸せだ。11月２日には新曲「SWEET DESTINY」もリリース。このジャケット持ってキャンペーンに行くと握手をしてもらえるそうな。ラッキー♡　12月14日にLIVEビデオ「Twilight Magic」も出ちゃうっつうから、こりゃもうサイフに穴が開いたような由真ファンの年末であるな。

トホホ…。

アピールしちゃうよー！
円谷優子

◀なんてつぶらな瞳……とつまんないギャグ言ってみたりして

先月の巻頭に登場してくれた優子ちゃん。先月号には書けなかったお話をひとつ。

優子ちゃんは自分の守護霊はおじいちゃん（円谷さんじゃなくて母方の）だと思ってる。おじいちゃんは生前すごく優子ちゃんをかわいがってくれて、今では優子ちゃんの願いを聞き届けて、それを神様に伝えてくれるんだって。そういうのって、すごく素敵だよね。

先日の夜ヒットで、明菜ちゃんは「すごくカワイイ妹ができたのよ」と優子ちゃんのことをアピールしてました。私もそんな場さえあれば、もっと優子ちゃんのことをアピールしてあげたい気持ちです。

はじめましてツアー レポート
相川恵里

９月５日のファーストコンサート「はじめまして相川恵里です」は、ファーストコンサートのお手本みたいな初々しいコンサート。恵里ちゃんの曲以外にも「青い珊瑚礁」「まっ赤な女の子」「1/2の神話」「色・ホワイトブレンド」「話しかけたかった」と典型的アイドルの曲をたくさん披露してくれて、ファンも恵里ちゃんもそりゃもう大騒ぎさ。

５年後くらいには新人さんがファースト・ライブで「ＡＢコンプレックス」を歌ったりしてね。

▲恵里ちゃんはおすましてると、ちょっと泣き顔みたいでかわいい

三地方語をあやつる女・めろん!?
畠田理恵

理恵ちゃん出演の映画『卒業エクスプレス　この胸のときめき』がいよいよ公開。理恵ちゃんが扮するのは売れない役者（田中邦衛）の明るい娘・めろん。“めろん”って役名が、ふっくらしてておいしそうな理恵ちゃんにぴったりですな。で、この作品は京都が舞台で、当然京都弁。ところが大阪出身の理恵ちゃんは、デビューして東京弁にキョーセイされて、ようやく話せるようになった。そこへ京都弁ときたもんだから、理恵ちゃんの頭の中は大パニックだ。

▲新曲「ソノ気にさせて」では相変わらずのラブリーボイスに胸キュン

キミはボクの心の太陽てすっ！
川越美和

ゴクミさんじゃないよ。似てるけどね。今年のあのグズグズした夏のさなか、みんなの心に熱い太陽をくれたのが、この川越美和ちゃん。カルピス熱闘甲子園のポスターに出てたっていえばもうわかるでしょ？

美和ちゃんは鹿児島生まれの15歳。ちょっと日焼けしてて、いかにも南国育ちってカンジ。今年はとにかく異常気象だかなんだか知らないけど、おひさまがちっとも見えない。でも、美和ちゃんの笑顔はまるでおひさまみたいなので心がちょっぴり温まるね。

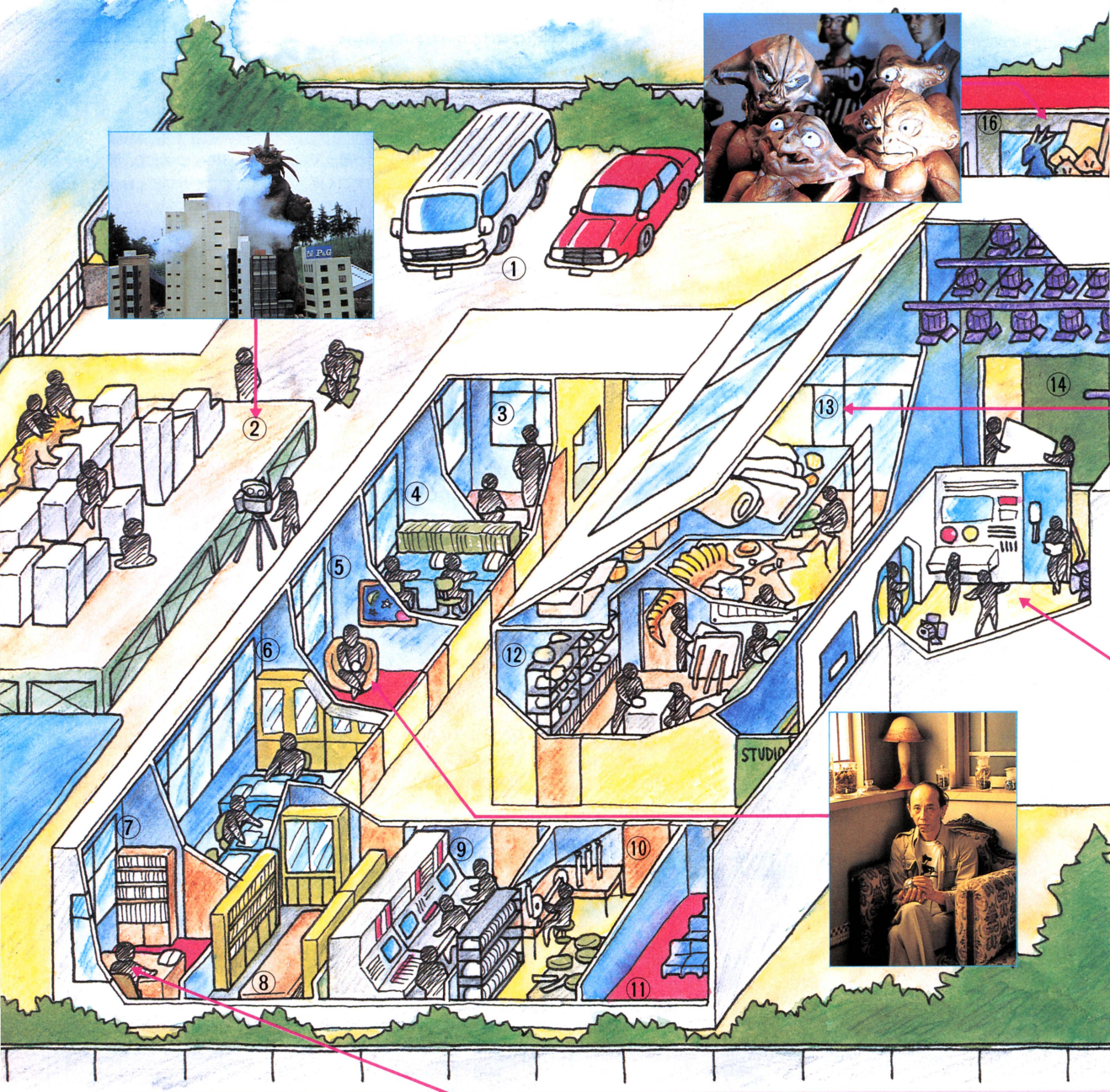
▲10月26日「Looking at you」でピッカピカデビュー

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち
当代トップアイドルのバラード集！　涙・涙の「リリックス」

見てのとーりのオムニバスアルバムだ。でもこれは利用価値は高い。誰だって失恋したときは暗い曲が聴きたくなるだろ。んで、淋しい日々が続くと、思わず自分でそのテの曲で１本テープを編集したりしてね。そんな手間はこのアルバムで解決できる！　昔の恋人を思い出すなら麻巳ちゃんの「週末の名画座」友達に恋人を横取りされた人は知世ちゃんの「ブーケの冬」。ＴＰＯに合わせた失恋ソングのオンパレードで、秋は涙にくれようじゃありませんか！

▲聖子、ナンノ、静香にゆうゆ、その子もトロリンも由貴もいるよ

これが『イコちゃん2』の撮影現場
リバートップ特技プロだ!!



『戦艦ポチョムキン』より
おもしろい!!

『地球防衛少女イコちゃん2』
完成直前レポート

イラスト／近藤ゆたか

磯崎亜紀子 増田未亜 田山真美子

●リバートップの快心作『地球防衛少女イコちゃん2』(主演・増田未亜)は12/11にバンダイより発売予定!! 買え!!

①特別駐車場
撮影用ロケバス等。ジャガーさんが乗っているコルベット＝スティングレイや最近買ったクレーン車、河崎監督の愛車ズバッカーなどメッチャクチャな車がとまっている事が多い。

②特撮ステージ
オープンセットでビル街が組まれている。今回の『イコちゃん2』の迫力あるトライドン大暴れのシーンはここで撮られた。特殊火薬を使った危険な大爆発シーンの撮影などで大変うるさいことが多いが近所の人は皆いい人なので誰にも怒られたことはない。

③特別守衛室
見学者をチェックする、厳しくやさしいおやっさん達がいつも将棋をさしているのだ。

④作画・デザイン部
リバートップの全員が崇拝する怪獣デザインの大天才成田亨大先生が名誉顧問となっている部門。あさりよしとお氏、出渕裕氏、近藤豊氏らがたまに来てタムロしている。また今回の『イコちゃん2』にはアニメーションも少し登場するが、その作業もここで行なわれたのさ。

⑤特別監修室
『イコちゃん』シリーズのような宇宙でも稀に見る特異な作品の監修をするのは並の人間にはつとまらない。特殊な精神集中が必要なのである。1930年代の公爵家をモデルとしたこのゴージャスな部屋の中でご存じ御大・実相寺昭雄監督が水晶玉を抱きながら瞑想している!! 凄い成果が出たぞ!!

⑥製作部
撮影スケジュールの全てを仕切る、名付けて「ダンドリ君」たちの集まりだ。そのメンバーは次回作品監督予定のかつて『宇宙刑事キャラハン』(8㎜)を撮った田中彰(24)、作画監督も兼ねるセイントフォー竹中(25)、弁当を5万円も買ってひんしゅくを買った内倉信彦(22)らがいる。

⑦社長室～河崎監督はここにいる!!
業界一・宇宙一明るい監督、河崎実氏はいつもここで思いっきりバカバカしい企画を考えている。監督はキレイずきでチリ一つ落ちていず、キレイに整理整とんされている。見習おうね!! この人をさらにのせてバカをやらせるために無責任なはげましのお便りを送りつけてやろう!

⑧特別資料室
過去10万年間に現われた怪獣・宇宙人およびあらゆる映像メディアの全資料がディスク化し保存されている。もちろん「コンプティーク」も全巻あるぞ。これは素晴らしいものです。

⑨ビデオ合成室
1吋(インチ)ビデオ合成の部屋、ふだん君たちが見ているビデオは½インチ。その倍のビデオ幅があるのがプロのスタンスなんだよ。「ウルチマット」という合成手法が一瞬にしてできる。TV「サイバーコップ」も同じキカイを使っているんだ。

⑩フイルム編集室
主任・武田うめ。16ミリと35ミリのフィルム編集ができる。河崎監督いわく「編集が映画作りの中で一番面白いんだよなー」ということで『イコちゃん2』では河崎監督が果てしなくここにいた。朝9時より夜11時まで、ブッ通しで1週間もやっていた!! 楽しい人だ!!

⑪試写室
できたてホヤホヤの作品およびラッシュ(つないでないフィルム)を皆でビールを飲みながら見てバカウケするところだ。35ミリ・16ミリ・8ミリの映写機と150インチのビデオスクリーンとゆうナイスな設備だが50人しか見れないとゆうぜいたくな部屋だ。

⑫ミニチュア製作室
地球防衛隊の戦闘機から地底戦車、果てはスーパーインカムまであらゆるプロップを作り出している。いつもGボンドくさいぞ。主任は早大出身の竹内俊介氏。いつもアルバイト募集中だ!! 希望者は来い!!

⑬ぬいぐるみ製作室
日本一ナイスなセンスを持つ造型野郎・品田冬樹が中心となり5人のスタッフが日夜怪獣を作り続けているのだ。いつもラテックスくさいぞ。『イコちゃん2』が終った今は『ドラゴンクエスト』のビデオの恐竜を作っているんだぜ。

⑭撮影ステージ
主に劇部分・本篇のセットが組まれるスタジオ。『イコちゃん2』の作戦室はここに存在する。2日間ですべて撮り終わった。その間竹中直人氏のギャグにより爆笑が絶えないナイスな現場だった。現在は『イコちゃん3』のためにパーマネントセットとして組まれたままとなっている。

⑮特別休憩室
映画は「待ち仕事」と言われるくらい、撮影までの待ち時間があるものなのだ。ここには俳優さん達が退屈しないために最新のファミコンがいつも常備されている。増田未亜ちゃん、田山真美子ちゃんはもとより中山昭二さんや竹中直人さんが真剣にファミコンをやっている姿はおかしかったぞ!!

⑯怪獣倉庫
今まで製作した怪獣たちが静かに眠っている。ペンタザウルス、エイター軍団、ジャボウ、トライドンA・B・C、古くはエスパレイザー、なぜかウルトラマンやセブンもあったりして。しかしゴム製のものが多くくさり始めているものが多い。いずれまとめて燃やして「怪獣供養」をやろうと思っている。が、その前にお前たち読者にこいつらをあげてもいいぜ。くさる前にまだ十分遊べるから欲しい奴はリバートップまでハガキを送れよ!!

――と、ゆーのがリバートップの内部のすべてだ。えれー面白いだろう? 河崎監督は毎朝ここに来て全スタッフの前で一曲歌いながら今日の指示を伝える。そしてかつての映画界では考えられないような軽いお友達ノリで作品を創っていくのだ。それはほとんど外部の人間が見たら冗談に見えるかも知れない。しかし彼らはプロの仕事をしているのである。こんなアバウトで楽しいモノ創りの現場はわが日本ではここととんねるずの『皆さんのおかげです』の『仮面ノリダー』の現場のみと言われている。

河崎監督はさらにしかし、C調な次回作を考えているようだ。それがどんな規模になるのか、それは君たちの応援次第だ。まず『地球防衛少女イコちゃん2』のビデオを手に入れて、何百回も見よう。そこにこの作品に含まれた素晴しい意味がわかるハズだ。そこで皆リバートップに押しかけよう。90年代の特撮映像シーンをリードするのは河崎監督だと実相寺昭雄監督も、予言しているのだから。リバートップは今日も頑張る。楽しい夢を君たちに見せるために……。

キミもすぐ隊員になれる!!

超人気のイコちゃんファンのご期待に応えて遂に「地球防衛少女イコちゃんを応援するてす隊」という隊が発足した。隊長は熊本出身のニイツ隊員(小林研一)。入隊後の隊員の栄誉の数々がナイス!! イコちゃんのキャラクターグッズ、テレホンカードやバッジ等のアイテムの限定販売、そして隊員にしか知らせないイコちゃんで使用した小道具、脚本等のプレゼント!! そして来年行なわれるリバートップのイベントに全員招待だ!! ここでプロゴルファー猿ならぬ「河崎監督と唄おう」という豪快な企画も。入隊希望者は60円切手を同封の上、下記まで!!
入隊案内を送りつけてやるぞ!!
〒166 東京杉並郵便局私書箱46号 リバートップ入隊係。いわゆるフツーのタレントのダサイファンクラブと違ったナイスセンスなこの隊に入って、君もイコちゃん、河ちゃんと遊んでみないか!!

©角川書店／角川メディアオフィス／バンダイ／リバートップ

OVAプレビュー

秋来たりなば、冬遠からじ…で、冬休み観るのにヨイOVAがそろった。とくに目玉はバイオレンスジャックの復活だ!!

ついに、あの『バイオレンスジャック』が登場!! と書こうと思ったのだけど、確かあれって2、3年前にOVAが出ていた。なんだかとってもトンデモナイ作品だったよーな気がした

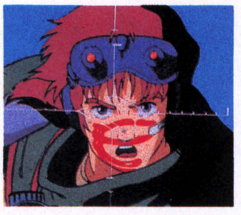
◀前作ではレイそっくりの声で「クワーッ」と言ってたジャックだが

バイオレンスジャック

◆フェアリーダスト　12月発売予定
原作／永井豪　監督／板野一郎

けども…。でも、今度のヤツはかなり楽しみ。監督があの板野一郎なのだ。『北斗の拳』（TVシリーズ）や『真魔神伝』で見せた超迫力アクションを、期待したい。それにしても、いったい原作のどこがアニメ化されるんであろーか!?

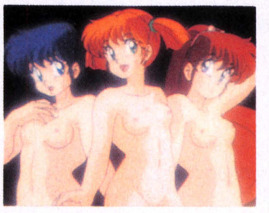
そして、お次は『機甲猟兵メロウリンク』。アストラギウス銀河をまっぷたつに分けた百年戦争も末期…のお話なのだが、これは『ボトムズ』ではない。あの作品世界を舞台とした、まったく別の物語なのだ。機甲猟兵とは生身の人間のことで、主人公メロウリンクは対ＡＴ用ライフルを手に、ＡＴと戦うことになる。舞台が、かつてレッドショルダーが作戦行動していたという惑星ミヨイテだというのも、マニアには嬉しい。全12話を6巻に分けて、毎月発売される。『レモンエンジェル　あぶないビデオTV　クリスマス特別号』は例によって、あの3人のD



▲主人公のメロウリンク。人間的な弱さを持った新ヒーローだ

機甲猟兵メロウリンク

◆バップビデオ　11月21日発売予定　原作／高橋良輔　監督／神田武幸　作画監督／谷口守泰



▲毎度おなじみ3人組。悩みがなさそーなのが良いとゆー声も

レモンエンジェル　あぶないビデオTV　クリスマス特別号

◆ポニー　12月2日発売予定

◀イメージイラスト。本当の意味での作画力が、問われる作品になりそうだ

妖精王

◆ＣＢＳソニー　12月21日発売予定
監督／山田勝久

Jで進行していく情報満載ビデオ。重そうな、『メロウリンク』に対して、こっちはひたすらに軽そーなのだ。

そして最後は『妖精王』。ついにでました山岸凉子マンガのＯＶＡ化だ。あの線をどう動かすのか？　原作ファンでなくても、興味津々といったところだ。なお、この『妖精王』は12月6日から12日まで、中野武蔵野ホールで公開される。大画面で幻想的な画面をぜひ見よう！

今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	4,615	となりのトトロ	徳間書店
2	4,280	がんばれミッキー（日本語吹き替え版）	バンダイ
3	3,613	聖戦士ダンバイン 3	バンダイ
4	3,280	聖闘士星矢　神々の熱き戦い（劇場版）	東映
5	2,595	ディズニーのなかまたち（日本語吹き替え版）	バンダイ
6	2,410	レイナ　剣狼伝説Ⅱ	東芝EMI
7	2,270	ピノキオ（日本語吹き替え版）	バンダイ
8	1,820	火垂るの墓	バンダイ
9	1,565	きまぐれオレンジ・ロード　ふたりの恋のレパートリー	東宝
10	1,468	プーさんと大あらし（日本語吹き替え版）	バンダイ

9月1日～30日オリジナルコンフィデンス調査

谷ちゃんのアニメでばけらった

マルチ天才和田誠の新作アニメ全国公開!

昨年の広島アニメフェスで特別上映され、好評を博したミュージカルアニメ『怪盗ジゴマ・音楽篇』が帰ってくる！　これは故・寺山修治作詞、和田誠作曲の同名ミュージカルを原作に、和田誠が製作したもの。和田誠の自主製作のアニメとしては、あの傑作、『マーダー・殺人』いらいじつに24年ぶり。

和田監督の劇場映画、『快盗ルビイ』の併映として11月12日から全国公開が決定したこのアニメは、じつは広島で上映されたものとは別バージョン。音楽は同じでも映像はすべてつくりなおされている。なんでも前のバージョンのデキが気にいらなかったんだとか。どこが気にいらなかったのか、前のもかなり素晴らしい作品だったのに、いったいどんなのができるのかな……。

◀歌を盗まれた歌姫の声は、由紀さおり

◀世紀の大怪盗ジゴマ役はあの斎藤晴彦

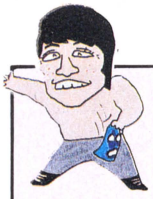
◀和田誠独特の線のキャラがそのまま動く

Newtype 攻略日記㉗

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

'88年最後のお元気マガジン月刊NEWTYPE12月号。エキサイティングな巻頭特集の美樹本晴彦inガンダム大特集!!大西結花チャンとの対談や美樹本キャラの最新作ガンダムなどBIGな情報を満載。もちろん話題の映画『ロジャーラビット』やもうすぐ最終回の『ボーグマン』も絶好調♡NEWTYPE特別編集のＦ１特集もオススメ品だよ！　2大コミック、美樹本晴彦「マリオネットジュネレーション」高河ゆん「B型同盟」もドキドキもんさ。

月刊NEWTYPE12月号、定価400円で好評発売中！



裏時空戦士

やまざき拓の

OVAシンドローム

TVも秋の新番組が出そろった季節。さて、ビデオの新作はこの秋、注目の作品があるか!?

レイナ　剣狼伝説Ⅱ

今月はなんと『剣狼伝説II・レイナ』なのである。

前作がちょっと……というものだっただけに期待がされていたが、はたしてどうか。

結論から言ってしまうと、

◆30分　東芝EMI　7800円
声の出演／井上和彦、水谷優子、大滝進也　作画／羽原信義

「ハズシたな」と言わざるを得ない。では、なぜか？

言ってしまうと、これは単に『マシンロボ』なのである。主役であるハズのレイナよりも、ロム兄イのほうがバリバリに目立っているんだもんね。

確かに、前半の展開ではかわいいねーちゃんが出てきて（これはファンから案を募集したのだそうだ）「お♡」とか思わせていたし、それなりに（といっても、やっぱ大したことない）動いてもいたんだが、あとあとになって男性キャラにグイグイ押しのけられてしまっているんだよね。そして、ロム兄ィの大立ち回り。げっ、これじゃただの『マシンロボ』だよ、ホント。

ところで、このシリーズの影の主役、それは「剣狼」である。これがレイナとロムを結びつけ、崇高な（?）テーマの1つ『兄弟愛』を語るキーにもなっているのだ。『II』のストーリーはこの「剣狼」、そして「兄弟」を軸として、展開していくのだ。洗脳されて動かされていた敵のねーちゃん、あまりにも不憫であった。「道具」として使われていただけに……。かえって「剣狼」のほうが、レイナより目立っていたのではないだろうか？

「タイトルに名こそ出るが、他のキャラに出番を取られ——人それを無情と言う」であった。

今月の○○大賞

今月は「演出大賞」と題して、『闇のパープルアイ』に注目。原作コミックとアニメ、これに音楽を合わせた構成が新しく、注目の価値アリ。

ひとことといっきレビュー

亜美・それから ～忘れたいのに～

◆25分　フェアリーダスト　9、800円　全4話構成

○

●見どころ：　アイドルとして成長した亜美ちゃんと、彼女をとりまく人間たち。もちろん、Hシーンもより色っぽく♡

●欠点：　作画にかなり難あり。全体を通して見ると、亜美の顔がバラバラ！　これはひどい。

●評価：　4部作の第1弾としてはまずまず!?『レモンエンジェル』を思わせるカットも……。

闇のパープル・アイ

◆30分　東芝ＥＭＩ　6、800円　監督／西久保瑞穂

○

●見どころ：　原作コミックのカットとアニメ＋サウンドが複合した、まったく新しいジャンルの作品。原作のイメージを損なうことなく構成している。

●欠点：　単調な部分も感じられるので、見ていて飽きの来る可能性も、人によってはある。

●評価：「コミックイメージビデオ」は新傾向、期待大。

どんぐりと山猫

◆25分　コナミ　6、800円　監督／平田敏夫　作監　名倉靖博

○

●見どころ：　一郎のもとに、ある日山猫から1通の手紙が。——宮沢賢治の名作童話をアニメ化したシリーズで、パステルタッチの色彩と『まんが日本むかし話』っぽい動きがいい。

●欠点：　本誌読者の趣味には合うだろうか……。

●評価：　忘れたハズの子供の心を思い出させてくれる好作品。

風の又三郎

◆30分　コナミ　7、800円　監督／りんたろう　作監／兼森義則

○

●見どころ：　これも左と同じ宮沢賢治のシリーズ。——第二学期の始まった日に転校して来た少年「又三郎」、彼が何かをすると、風が吹く……。

●欠点：　C・W・ニコルのナレーションに多少ひっかかりが。

●評価：　最近はんらんするＯＶＡの中では、異彩を放っていて好感が持てた。オススメ！

カワイイ女のコ、ルビィの正体は大ドロボー!?

２階にメチャクチャ可愛い女のコ（小泉今日子）が引っ越してきて、徹（真田広之）は大喜び。彼女のあだ名はルビィ。徹は偶然ルビィの水着の写真をひろい、思わずポケットに入れてしまう。ある日ルビィはニッコリ笑顔で告白。「私、ドロボーなの。仕事、手伝ってくれない？」え!?で、でも。「あなた素質あるわよ。私のもの盗ったことなかった？」ドッキン！　そしてルビィ＆徹の怪盗コンビが誕生。度胸満点のルビィと小心者の徹。２人の犯罪計画は――明るくスマートな銀行強盗。

映画フリークとして有名なイラストレーター、和田誠の監督第２作目。原作は短編ミステリーの名手ヘンリィ・スレッサー。ファッショナブルでクールなルビィにふりまわされる徹のアタフタぶりには、思いきり笑える。軽いタッチで楽しめるミステリーで、Kyon²ファンは、もち必見！

快盗ルビイ

◆11月12日より日劇東宝ほか東宝邦画系で公開。

▲女っぽく変身したKyon²。おしゃれな女泥棒がピッタリ

大都会マンハッタンの青春ドラマ

モデルの妻（フィービー・ケイツ）に去られたジェミー（マイケル・J・フォックス）は身も心もボロボロ。仕事も手につかず、ほかの女と遊んでも気分はユーウツ。おまけにやっと探しだした妻もつれないそぶりだ……。

ベストセラーの青春小説『ブライト・ライツ・ビッグ・シティ』の映画化。服、遊びなどN.Yのトレンドがいっぱいつまっている。

マイケル・J・フォックス 再会の街 ブライト・ライツ・ビッグ・シティ

◆10月下旬より丸の内ピカデリー１、新宿ピカデリー１ほかで公開予定。

◀元気青年M・Jフォックスがニューヨークのヤッピーに変身

マイケルがエイリアンになった!?

まもなく来日のM・ジャクソン。日本のコンサートを最後にツアーをやめ、映画に専念するんだって。その主演第１作目で、宇宙最大のパワーを持つエイリアン“ムーンウォーカー”役で登場する。見ものは“スリラー”の特殊メイクを手がけたリック・ベイカーのＳＦＸ。マイケルの顔が機械に変化していくテクはとくに話題だ。もちろん歌も、得意のダンスもタップリだヨ。

▲ムーン・パワーで超能力を発揮するエイリアンだ！

ムーンウォーカー

10月29日より有楽町マリオン、日劇プラザほか東宝洋画系で世界先行ロードショー。

吸血鬼退治は、おまかせください!

前作で見事に吸血鬼をやっつけた、高校生とＴＶスターのコンビが復活。性懲りもなく、またまた吸血鬼退治に乗りだす。しかし今度の相手は手ごわいゾ。バツグンの美女で、おまけに２人に殺された吸血鬼の妹。「兄の仇！」と復讐心メラメラ、パワフルな魔力でせまってくる。吸血鬼V.Sフツーの人間。命がけの決戦はどーなる!?

フライトナイト2 バンパイアの逆襲

11月中旬より日比谷スカラ座ほか東宝洋画系で公開予定。

◀ちょっとコミカルだけどコワイ、バンパイア

アメリカ人の目から見たトーキョー

ロック・シンガー志望のブロンド・ガール、ウェンディ。はるばるN.Yからやって来たが金がなくて大弱り。アマチュア・ロック・バンドのボーカル、ヒロ（田所豊）にナンパされ、いっしょにバンドを結成することになるが…。

製作、監督、脚本すべてアメリカ人。ラーメン屋の屋台、ガイジン旅館、浅草、新宿。ガイジンの目から見たＰＯＰな東京描写がオモシロイ！

▲ウェンディとヒロは、夢のデビューを果たすか

TOKYO POP トーキョー ポップ

11月上旬より松竹系劇場にて公開予定。

男の愛は軽いけど女の愛は重い!?

ギャグのようでもあり、哲学的にも思える奇妙なタイトルだけど、これはれっきとしたラブ・ストーリー。人生も愛も軽いと考える男と、愛は重いと信じる女との恋愛関係を描いている。男の愛の単純さにくらべて、女って複雑、とちょっぴり女心の勉強になったりして。主役のダニエル・デイ・ルイスが女をくどく名セリフにも注目。

存在の耐えられない軽さ

11月上旬より松竹系劇場にて公開予定。

◀時代背景は68年のチェコスロバキア。『プラハの春』

5gのパチンコ玉で、人生変わるときもある

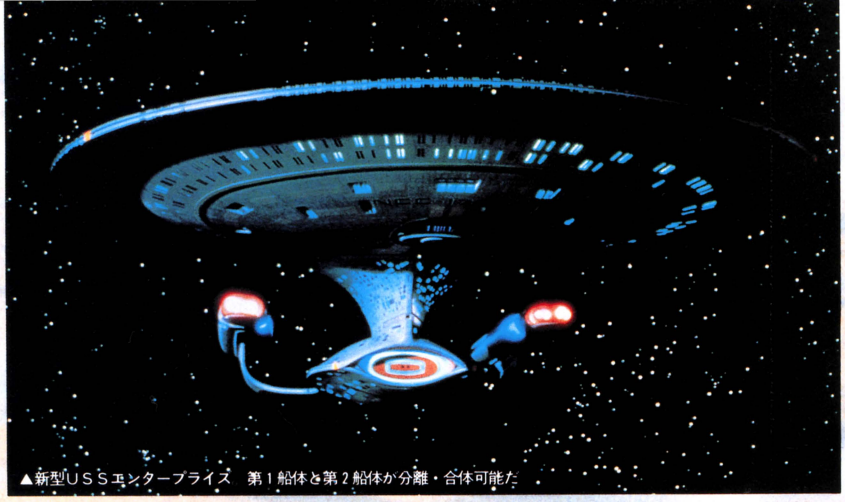
就職戦線まっただ中の女子大生、明日香（富田靖子）はリクルート・スーツに身をかため、会社訪問に出かける毎日。が、正直な性格がわざわいして、面接試験で失敗の連続。気分転換のため、初めて入ったパチンコ店で、なんと１発目で大フィーバー！　ほんの５ｇのパチンコ玉が、明日香の生活に少しずつ変化をもたらしていく。

ほんの5g

11月26日より松竹系で公開。クレージーキャッツの『会社物語』と２本立て。

◀５ｇのパチンコ玉がキッカケで恋が始まる

☆空想科学電影館追加情報☆「スター・トレック／ザ・ネクスト・ジェネレーション」は、８月で第１シーズン分全21本を終了したが、現在第２シーズン分を製作中。ゲストとして「危険な天使」の主演女優ウーピー・ゴールドバーグの出演が予定されている。全米放映は89年１月からだ。



▲新型ＵＳＳエンタープライズ　第１船体と第２船体が分離・合体可能だ

空想科学電影館

岸川　靖（おさむ）　其ノ1

スタートレック新シリーズはファン必見だ!!

『スター・トレック』といえば、すでに説明不要の人気ＳＦシリーズだ。ＴＶは1966年から68年にかけて、全米で79本が放映され、映画もすでに4作が作られている。この人気作品の最新作ともいえるのが、今回紹介する『スタートレック88／新宇宙大作戦』だ。現在、ＣＩＣビクタービデオより2巻がリリースされているが、今月25日には3巻が、来月は4巻めがリリースされる。脱定、登場人物も一新されたこのシリーズ、舞台は前ＴＶシリーズから85年後の24世紀で、エンタープライズ号も最新型（旧作、映画版を通して5代目）で、フランス人のピカード船長を筆頭に、アンドロイドのデータ少佐、クリンゴン人（この時代では同盟を結んでいる）のオフィサー等、ユニークなキャラクターが登場する。

物語は、前作と同じく、新しい文明、生命と接触すべく、調査飛行に飛びたったエンタープライズ号の物語だが、毎回、旧作のエピソードを踏襲するような話作りで、いかにもスタトレらしい味わいをかもしだしている。

この新作を観る前、実をいうと、私は大変不安だった。なぜなら、旧作のファンであり、劇場版も欠かさず通っていた位なので、ＵＳ版の『スターログ』で、初めて、写真を見たときは、内心「ゲロゲロ」という感じがしたのだ。ところが、送られてきたオープニングエピソード『フォーポイントでの遭遇』を観て、その不安はふっ飛んでしまった。なぜなら、そこで展開されるドラマ、キャラクター等、まぎれもなく『スタートレック』の精神が、息づいていたからだ。現在、アメリカ本国では、全21話の放映が8月で終了したばかりだが（なんと、最終回ではヤー中尉が死んでしまうのだ。もったいない、うるう、日本ではソフトはまだ出始めたばかり、これからの展開に期待しよう。（ＣＩＣビクターの中曽根さん。全話出してね）という所で、又、来月！

▶スタートレック88／新宇宙大作戦②「魔の宇宙病」「リーゴンIIの決闘」を収録

▲第１巻より、異種生命体"Q"の絶大な力が乗組員を襲う

▶スタートレック88／新宇宙大作戦③「タカーン帝国の守護神」「10億光年の彼方」

▶スタートレック88／新宇宙大作戦①オープニングエピソード1本（90分）収録

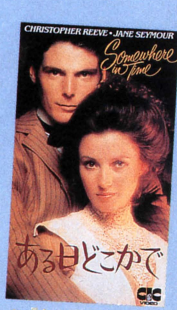
▶旧ＴＶ版の「エンタープライズ号」のプラモも再販された。新作のもあるぞ。

我的推薦電影巻

▲若き劇作家リチャードは、ふとしたことから半世紀前の女優に一目惚れをした。彼女に会うため、彼はタイムトラベルをする

たまには恋愛ＳＦも新鮮ですぞ

つい最近ベストセラーになった本で、吉本ばななさんの『キッチン』という小説があります。その中に収められている一編に、事故で恋人を失った少女の話があり、淡々と進む物語を読み終えた時、ふと、１本の映画を想い出した。それが『ある日どこかで』（1980年米）なのです。もちろん、小説と映画の内容は、全く違うものなのですが、なぜか重ねて見てしまうのです。それは恐らく、遠く離ればなれになってしまった恋人達の姿であり、成就できなかった恋に対してかもしれません。いずれにしても、最近のＳＦ映画が、ＳＦＸ（特殊効果）中心になり、ストーリー的には、何も得ることが少なくなってしまった現在、このような映画は新鮮で、なおかつ素敵です。



▲『ある日どこかで』ＣＩＣビクタービデオ　定価18,000円、発売中

輸外通信箱　今月から始まった、このページでは、ＳＦビデオの新作紹介を中心に、ワンダーな世界をお届けする予定です。今回は第１回ということもあり、えらく普通のビデオ紹介になってしまいましたが、来月からは、もっとテーマを絞りこんだモノにしていく予定です。それからホビーに関する質問があればお答えしますので、お便りをください。

『矢野徹の狂乱酒場』オフライン大会レポート

ちょっと前のことになりますが、9月10日(土)から11日(日)にかけて、コンプティークBBSでNo.1の人気を誇る『矢野徹の狂乱酒場』オフライン大会(平たくいうと、夜を徹しての飲み会)が行われました。四谷にある「旅館よつ谷」に集まった人数は、実に40数名。「直接会うのは初めて」という人がほとんどなのにもかかわらず、さすがに活動的なネットワーカーが集まっているだけあって、またたくまにうちとけあっていったのです。もちろんお酒の力もあったでしょうけど……。なにせ、夕食前から飲んでいた人もかなりいたようですから。

そうそう、お酒といえば「参加者はお酒かおつまみを持参すること」というルール(?)があったため、すごい量のお酒が集まりました。おつまみに比べ、お酒の方が多かったのは、きっとお酒好きな人たちばかりが集まったからでしょうね。

みんなが受付をすませたところで夕食をとるべくホールへ移動。そして、改めて自己紹介。狂乱酒場のマスター、矢野さんの時にはさすがに拍手が鳴りやみませんでした。マスターの優しい人柄にほれて酒場(コンプBBS上のね!)に足しげく通う常連さんばかりだから、当然といえば当然なんですけど……。

◀会場からカプラを使ってコンプBBSに実況中継をしているところです

◀大会の雰囲気が分かるかな? この後、まさに狂乱しちゃうのだ

といったところで、本格的な飲み会開始! 10畳ほどの部屋に何十人もが一度に入って、飲めや歌えやの大さわぎ! 静かに話をしている人、パフォーマンスをする人、持ち込んだビデオを観てる人、プロレスをする人、早々とつぶれてかつぎ出される人etc. あまりの騒がしさに近所からの苦情も出てしまったほど(「よつ谷」近くにお住まいの皆さん、そのせつはゴメンナサイ!)。徹夜で飲んでいた人もかなりいたようです。

大会が始まったころにはあれだけあったお酒も、終了時にはほとんど空ビンに。これには旅館のおばちゃんもビックリしていましたよ!

撮影/倉部和彦

Cherry gale ちぇりーげいる金

「コミックコンプ」大好評連載中マンガ『ちぇりーげいる金』のイメージアルバム発売!! 真のイメージアルバムが、ここにある!?

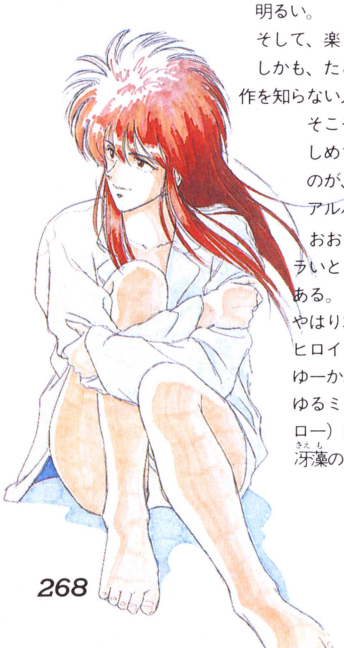
マンガのイメージアルバムの歴史は、けっこう古い。とくに少女マンガのイメージアルバムは、今から10年くらい前に、ずいぶんたくさん発売された。そして、たいていはフンイキ音楽に名場面のセリフが入る、といった構成であった。まあ、それはそれで悪くはないのだが、どっかこう、暗ーいイメージがあったりしたわけである。

ところが、この「ちぇりーげいる金 "疾風怒濤編"」は、そうじゃない。

明るい。

そして、楽しい。

しかも、たとえ原作を知らない人でもそこそこ楽しめちゃうのが、このアルバムのおおいにエラいところである。これはやはり本編のヒロイン(とゆーか、いわゆるミスヒーロー)の遠山冴藻の持っているパワー(腕力という意味ではないぞ)によるところが大きいといっていいだろう。音楽の間に、突然、冴藻のラジオ講座が入ったりするのだけれど、原作の設定から離れたギャグでもしっかり笑わせてくれるのだ。

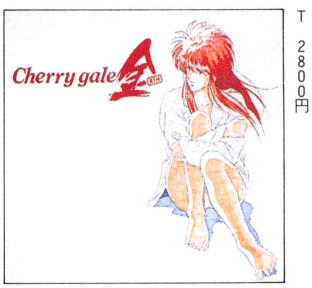


一方、音楽のほうは桑田靖子&仲野利恵子のひたすらノレるボーカルで、これまた楽しめてしまう。まさに、結構ずくめの1枚というわけなのだ。

で、原作はわが「コンプティーク」の兄弟誌「コミックコンプ」に連載されている『ちぇりーげいる金』(中津賢也・作)なので、本誌の読者なら十中八、九知っているだろうとは思うが、一応、作品の概要を説明しておこう。

異常に腕力は強いが、まあまあ平凡な女子高生・遠山冴藻は、ある日祖母から、今まで自分がつとめていた奉行を継いでくれと言われる。奉行というのは法を無視する悪党たちを問答無用で裁くのが仕事という国家公務員なのだ(ワイルド7みたいだ)。最初はイヤがっていた冴藻だが、やがて使命感に目ざめ、ヘンテコな協力者とともに悪党と戦う…というものだ。より詳しく知りたい人は、とるものもとりあえず、「コミックコンプ」を買ってもらいたい。

しかし、最初にも書いたように、このアルバムはそれだけでも楽しめる。なぜならそれは、『ちぇりーげいる金』の設定をアルバムにしたのではなく、その精神をアルバムにしたものだからである。その意味では、このアルバムこそ、本当のイメージアルバムであると、言えるかもしれない。



◀ワーナーパイオニアレコードより絶賛発売中!! CD 3200円、LP&MT 2800円

7年間の謎の沈黙をやぶって…
今、幻の大作映画がぼくたちの前に現れた…！
『マジック・クエスト／魔界の剣』!!

『The SWORD AND The SORCERER』というアメリカ映画を知っている人は、エライ。なかなかの映画マニアである。

1981年制作のアメリカ映画で、日本未公開作。ビデオも、発売されていない。

だいたい、日本未公開作になる洋画というのは本国で大ゴケした作品が多い（当然だ）。日本では政治的な理由で未公開作品になる…というようなことはまずないだろうから、本国でヒットしたのに日本未公開という作品には、よっぽどオモシロイいわくがあると考えていいだろう。で、この『The SWORD AND The SORCERER』（邦題『マジック・クエスト／魔界の剣』）も、そうなのだ。

なにしろ、この『魔界の剣』、7年前に公開されるやバラエティ誌の興行収入チャートでベストワンに輝いたという話題作である。当然、日本でも公開しようという動きはあった。しかし、この映画のプロデューサー、ブランドン・チェイスは日本公開の話を断った。そして、その理由は最近になって、やっと明らかにされたのだ。

『魔界の剣』には製作プレーンとして数名の占星術師が参加。作品の質を高めているが、彼らはチェイスに、いつ公開すればヒットするか——というような興行的なことまでアドバイス。その中で、方角が悪いから7年間は極東で上映してはならないと告げたらしいのである。そして今年になって、やっと星まわりがよろしくなってきたというわけだ。日本のファンとしては、よけいな予言を…と文句も言いたくなるところだが、もうすぐこの“幻の大作”を新たに楽しめると思えば、なんだか得したような気分になるだろう。

さて、気になるストーリーだが、時代は中世。武力で近隣諸国を侵略していたクロムウェルは、守りの固い国、エイダンを大魔術師ユシアの力を借りて滅ぼす。当時14歳だった王子タロンのみ国を脱出。11年後、1人の若者が荒野と化したエイダンに姿を見せ、クロムウェル打倒のために立ち上がる——というもの。この基本ストーリーに若者とエイダンの美少女アラナとの恋や、クロムウェルに裏切られた大魔術師の復讐などがからんでいくのだ。

ところで、この映画で注目したいのはタイトルにもなっている魔界の剣、トリプル・スウォードだ。大魔術師を倒すことができる必殺のパワーアイテムで、3本の刃からできている、いかにも重そうな（けれど、問答無用で強そうな）剣なのだ。なにしろボタン（らしいもの）を押すと刃がミサイルのように目標めがけてとびだすという剣呑な代物だ。この映画の、もう一方の主役といえるだろう。

公開は11／12より新宿シネパトスにて。拡大公開も検討中とのことだ。また、「コンプティーク」では、この映画のステッカーを50名様にプレゼント。希望者は、編集部内「お告げなんかこわくない（こともない）」係まで!!

怪獣図解を作り続けた男〈雪葉の図解〉が、今ここに、その死後、15年を経てついに姿を見せた？

残念ながら全国ネットではないのだが、今、テレビ東京系で『ウルトラ怪獣大百科』という5分間ほどのミニ番組をやっている。あのウルトラシリーズからフィルムを抜き焼きし、それにナレーションをかぶせてあるだけの番組なのだが、これがなかなか大ウケしているのだ。

なにしろナレーションがオカシイ。怪獣について、実にめちゃくちゃな解説をやっている。古代怪獣ツインテール（『帰ってきたウルトラマン』に登場）はエビの味がするなんて信じられないようなことを大マジメな声でいっているのだ。笑わずにはいられない。見られる地方の人は、ゼッタイに見るべきであろう。

しかし、この番組はいい加減に怪獣の設定を決めているワケではない。ちゃんとした原典があるのだ。それが、この本で紹介されている大伴昌司の作った数多くの怪獣図解なのである。

この「ＯＨの肖像〜大伴昌司とその時代〜」は、その怪獣図解をはじめ、1960年代の少年雑誌界をリードしながら、その意志なかばにして急死した大伴昌司の人間性を、彼を知る多くの人々の証言を組み合わせて描きだした1冊である。言ってみれば、証言で作られた大伴昌司の“図解”であると言ってしまっていいかも知れない。

興味深いのは、その中で大伴昌司が、必ずしも良いことばかり言われているわけではないことだ。中には、死者に鞭打つようなことは…と言いながら、大伴昌司は胡乱な男だったと言い切るＳＦ作家もいる。ふつう、そんな意見はこういう本ではあまり取り上げられないものだ。紹介された人間は、完全無欠な人格者のごとく描かれていることが多い。しかし、この本の編者（竹内博）は、あえてそんな意見にも十分なスペースを割いている。妙に死者を美化しない点、好感が持てる。と、同時に大伴昌司の作品の数々は、そんなことではすこしも色褪せないことに気づく。編者もまた、大伴昌司の仕事の偉大さに確信があったからこそ、どんな意見であっても載せることができたのだろう。

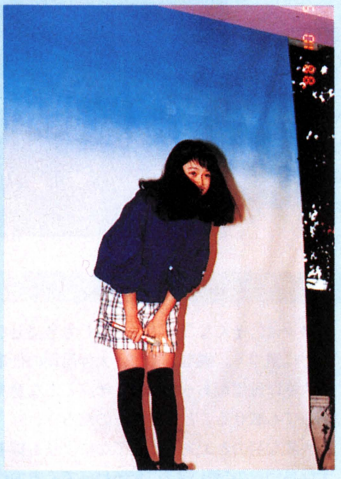
大変な努力と工夫、そしてなによりも編者の大伴昌司への“思い入れ”が伝わってくる力作だ。

◀『証言構成ＯＨの肖像　大伴昌司とその時代』竹内博編　飛鳥新社刊　2800円

小川範子のおっこらせ日記

もの思う秋。範ちゃんの恋愛論披露！

秋ですねー。今年は夏が短かくって、私にとっては有難い1年だったけれど、みなさんはいかがでしたか？　さて、秋といえばやはりラーメンの秋。ラーメンが最高においしい季節ですよね。汗をかきながら、ラーメンを食べる……幸せです。このときの汗って夏の汗と違って、なんだかいいんですよね。



▲10日後にひかえたコンサートでワクワクドキドキしてます。新曲も歌う予定です。

私の学校はもうすぐ文化祭（展示会のようなモノです）があるので、ただいま作品を製作中。3年生は浮き彫りを作っていてそれが卒業アルバムの表紙になるんです。好きな絵と言葉を彫るんですけど私は鶴と〝つばさ〟という言葉を彫ってます。他の人たちは〝リメンバー〟って彫っている人もいて、そういうので性格って出ますね。それから家庭科ではパジャマを作ってます。白地に黒の模様で……これもやっぱり私っぽいですか？　なかなかの出来ばえです（自分で言ってしまった）。

卒業アルバム用の写真を撮ったり、文集の作文を書いたりすると、ああ卒業するんだなあって実感わいてきます。それに、クラスの人たちも最近はピリピリしてるっていうのかな、〝受験〟っていうムードになってきましたね。休み時間も問題集やっている人がいたり。私はストレスやイライラはないんですけど、ときどき思いっきり眠りたいって思う。ここ3日くらい、ずっと睡眠時間が2、3時間なので、ときどきこっくりってなりそうになっちゃうんです。空き時間を見つけて、少しずつでも勉強するようにしてるんだけど、そういうやり方ってあんまり実になりませんからね。本当に1日が40時間くらいあったらいいのにって思います。

あっ、新曲が出ます。11月15日に「ガラスの目隠し」という曲です。わりとリズムがあってサンバ調の曲で、とっても気に入ってます。これもやっぱり片思いの曲で、そろそろ両思いの歌も歌ってみたいですね。うーん、範ちゃんは一体どんな恋をするんでしょう？　14歳で初恋をするって占いもはずれちゃいましたけど。どんなヒトがいいかな……。やっぱりしっかりしてて、気さくで。旅行が好きでバイクに乗ってたら、最高ですね。それでドーンとしていて、物事に左右されなくて自分を持ってる人……あら、私ってゼイタクですね。もし両思いになれたりしたら、嬉しいだろうなー。でも私って黙ってられない性格だから、みんなに喋っちゃうだろうな。「ヒミツですよ。あなたにしか言ってないんだから、もし広まったらあなたのせいですよ」って言って、スタッフ全員に話しちゃったりして。もし広まったら、全員が「どうしよう、僕のせいだ」って青くなったらおかしいですね。どこかにいないかなー。お仕事以上の人が。そんな人があらわれたら、まずは得意のひじきごはんを作ってあげたい。いやー、でも10年後も「恋人は仕事です」なんて言ってるかもしれませんね。髪をかきあげながら。当分はお仕事と学校で精いっぱいで、恋をしている余裕はなさそうですが……。やっぱり、いつかは、ね！

▲10月15日に発売されたカセットボエム＆フォト〝童詩〜はじけだした子供たち〜〟の記念イベント。範ちゃんカメラが写し出した風景写真も出てます。コレは買いだ

受験を前に大忙しの範ちゃんを励まそうじゃないか！

読者通信

撮影／江尻宏朗

まずは範ちゃんの今後の予定から。秋からはラジオのレギュラーが2本。ニッポン放送とMBC放送。時間は共に日曜日の21時からなのでぜひラジオ2台用意するように（友達と分担してエアチェックしてください、というのが範ちゃんの意見）。12月4日には6曲入りミニアルバム「ガラスの目隠し」もリリース。12月上旬にはCDROM「NORIKO」が発売と大忙し。また大好評だった日曜劇場『ツッパリ娘―』の続編も決定したそうです。

今月は10月7日の夜の六本木写真か9日のイベント写真をプレゼント。お題はコンサートに行った人はコンサートの感想文。行けなかった人は「範ちゃんに映画化してほしい原作」でどうだ!?　なお今月のラッキー野郎は埼玉県の藤沢誠君と福田康則君、函館市の八鍬孝憲君、他。

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

レコードのレンタルは許すがコンサートへは行けっ

撮影／倉部和彦

Hello JAGUAR さまなのだ！

先日、矢沢永吉のコンサートを見たのである。最新アルバムの曲といい、過去のヒット曲といい、マアカッコよくステージをこなしていたのにはビックリ。10年以上もスーパースターの座を維持するというのは、それはそれですごーい事であろう。

最近の様にレンタルＣＤ、レコード店が増えてくると、ＣＤやレコードを買わない人が多い事は確かである。ＣＤやレコードは買わなくて、安くレンタルすれば良いだろうが、コンサートだけは絶対にチケットを買って会場に見に行かなければだめなのであーる。そんなわけで、いいコンサートなら、どんどん見に行く事であーる。ワッハッハ。

では又、来月会おうか。サラバ！

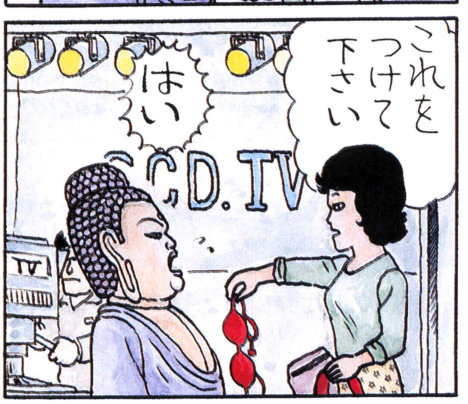
街のうわさ　作詞・作曲 JAGUAR

最近電話も余りしてこなくなったな
受話器もなぜか冷たくひえている
朝になって目がさめて電話が鳴るのか
毎日の挨拶がわりだったけど
※ 街のうわさは本当だったのかしら
君がいい男と歩いていたって
二人の間の情熱はいったいどうしたの
知らず知らず俺達の間に
細かいひび割れが生じてしまい
だんだんと広がってしまったのかしら

※くりかえし

大仏くん

山松ゆうきち



GOちゃんの似顔絵男爵

春夏秋冬…いつだって似顔絵の季節なのです！

「んー、金メダル４個かあ…」というオジサン達の会話とともに、ソウルオリンピックも終わり、似顔絵の季節(？)となりました。私もクスリに頼ったりせず、皆さんの作品を選んでいきたいと思います。今月送られてきた作品群は担当Ｈ氏も鼻高々の高レベル放射能。男爵選びにはかなり時間がかかりました。そこで今回は特別に男爵２人を選出！　金メダルを分けあう形となりました。

まずは坂本君のシュシュノワ選手。ちょっと意地悪そうな感じがよく似てます。関係ないけど昔の貸本マンガみたいな線ですね（わかりませんよね）。で、もう１人は武知君の飯島氏。こんなに小さくて、顔の特徴もつかめないような４月号の写真から似顔絵を描こうとするその根性が素晴らしい！　なにもぶっ倒れるまで練習するのが根性じゃない。他人のやらないことを平気でやれるヤツが、根性があるのです。ちなみにこの作品では、鼻の穴に一番、根性が入っていました。

◀武知君の飯島氏、何度見てもソーセツな似顔絵です。少ない努力で大きな効果、この言葉を座右の銘とし、また投稿してくださいね

◀坂本くんことＰＮ某のうとのシュシュノワ選手。くいしばった口もとが古くさく、むかーしの劇画のフンイキを伝えています

業務連絡

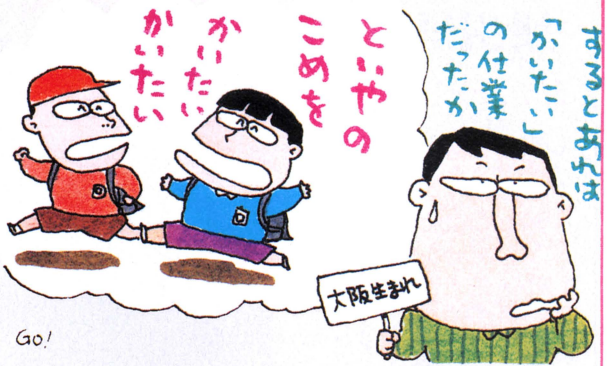
バカのひとつおぼえのようで申し訳ないが、それでも言う。作品を送れっ。似顔絵は文化であり、応募点数が多いということは、それだけ「コンプティーク」の文化度を高めることになるのだ。似顔絵の山で、ＧＯちゃんに悲鳴をあげさせようではないか！

小田嶋隆の

新妖怪百物語

くもくもの巻

君は"くもくもがけにこんちたびなし"の、ほんとうの意味を知っているだろうか？もし知っているなら、君は…君は…



私が小学生だった頃、小学校の教室は、さまざまのくだらない流行の巣窟だった。今でもそれは変わっていないと思う。教室に座っている人間は、教師も、みんな気が変だ。

ともかく私たちの教室では、種々雑多なあほらしい遊びが発明され、愚かなほら話がまことしやかに論じられ、安っぽい文房具や、臭い虫や元気のないカメが宝物のようにもてはやされていた。小学生たちは教室の椅子に座っていないときはただの愚かな子供だったが、教室にいるときには、さらに磨きのかかった愚かな子供だった。

「くもくもがけにこんちたびなし」

この謎のような呪文も、そうした流行のひとつだった。この意味不明の文字の連なりはまたたく間に学校中に蔓延した。ある時は黒板に大書され、知らない間に教科書のすみっこに書きつけられ、またある時は授業中に耳打ちの形でささやかれたりした。

私は東大志望の小学生だった（そういう頃もあったのだよ、諸君）ので、

「くもくもがけにこんちたびなし」というこの文句を

「向こうのガケに雲がもくもくと立ちこめている。そんなわけなので、ここのところ旅をしていない私であることだよ」

というふうに解釈していた。はやくも古典文学の素養を身につけていた私は「こんち」は「こんにち」つまり「このごろ」の省略形であると、賢くも推察したのであった。

が、事実は違っていた。

「くもくもがけにこんちたびなし」

は、逆さに読むと、教室の平和と秩序をかき乱す、恐ろしい呪いの言葉となるのだった。この言葉を授業中に聞いたり教科書のはじっこに発見したりすると、もともとが危うい基盤の上に立っている小学生の向学心は、あとかたも無く消えてしまうのだった。

「……に毛がもくもく」

私は真っ赤になって笑いをこらえながら、向学心や克己心や集中力や人生に対する真摯な態度を失っていった。もはや私は背すじを伸ばして授業に聞き入る生徒ではなくなっていた。消しゴム投げや机彫りにうつつをぬかし、教科書のさし絵にひげをつけることに熱中する、愚かで落ち着きのない、決して将来偉くなりそうに見えない（そして、実際に偉くならなかった）平凡なガキになってしまった。そして、応用が始められた。「こんち」は「こんま」に変えられ、あらゆる逆さ言葉に「くもくも」が取りついた。無知な私たちは「いばっお」にまで毛をもくもくさせた。

前置きが長くなった。実は私は、このふざけた流行を妖怪のせいだと考えている。

「くもくも」は、主に年の若い少年（つまりガキだ）の心に取りつく。この年頃の連中は、意味もわからないくせにエッチな話を好む。5～6人集まって、さも重大な秘密について話し合っているみたいに声をひそめ、時々「ひひひ」と笑う時、こいつらはもう変だ。

「オレ見ちゃったんだ」

「えっ、何を」

「ひっひっひ」

「あー、ずるいな、教えろよ」

「ひっひっひ」

この「おれ見ちゃったんだぜ」少年こそが「くもくも」なのである。

誰かに「見ちゃったんだ」と言われると、少年の心には好奇心がもくもくと首をもたげる「いったい何を…」

少年は、その「いまだ見たことのないなにものか」に心を動かされ、心を乱される。そして少年は探求の人となる。探求の人になるということはつまり、勤勉の人でなくなるということであるからして、そうやって、少年はダメになっているのである。

「よけいなことには興味を持たない」

小学生諸君はこのことを肝に銘じてほしい。

イラスト　中野豪

JOT

全日本オナヘットTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

遅れてきた美少女・松本まりなTOP1!!

今月はとっても悲しいお話がある。それは過去15ヶ月に渡り、ＴＯＰ10入りしていた立原友香ちゃんが、今月は12位におっこってしまったということである。最近めっきりビデオの本数も減ってしまった友香ちゃんだが、お世話になったあの日あの時あの瞬間のことは、一生我々の心に残っているだろう。ありがとう、友香ちゃん！

◀植田千珈『あなたとし・た・い』（アテナ）じょ、女子大生でおます

てなわけで、さわやかなチャート解説に移ろうではないか。

まず先月４位から大きくジャンプアップの松本まりな。美しいカラダと清楚な顔立ち。のわりにはフェラチオがうまくて、思わずはがいじめにして「ホントはどーなんだ、ええっ!?」てなことを聞いてみたくなるタイプである。

５位初の植田千珈も、上位４人に負けず劣らずのアイドルフェイス。バスト、ヒップの肉のつき具合もおいしそうで、鏡の前でバックからズンドコの体位が非常によくお似合いと見た。そのように考えるだけで、思わずイチモツからクーパー氏線が飛び出るわい。吊端も若いぞよ。

逆に９位の井上美樹は、いかにも水っ気たっぷりの海千山千姐さんタイプ。バストもそこはかとなく垂れて、覚え始めの若人にはちと近寄りがたいものがあるかもしれない。が、こーゆーギャルも吊端は大好きさ。

◀井上美樹『ぼくのナイチンガール』（A・J）

今月	先月	TOP 10 GAL
1	4	松本まりな
2	1	香取歩美
3	2	広田まみ
4	7	日向まこ
5	㊗	植田千珈
6	3	豊丸
7	5	城之内愛美
8	8	仲村梨沙
9	㊗	井上美樹
10	6	かわいさとみ

本格派美少女版RPG

通販のみ
2枚組4,800円

システィライアー

SISTYLIER

はじめまして、サリアの大冒険

私、サリア。ハイスクール1年生よ。お姉さんは売り出し中の美人モデルなんだけど、こともあろうに惑星タルディナで、ロケ隊もろとも行方不明。元気がとりえの私としては、ほっとくわけにはいかないわ。サリア、冒険に旅立ちまーす！——鮮明な画面、広大なマップ、高速スクロール、アニメ処理画面、リアルタイム戦闘シーンなど、どれをとっても負けてません。

●問題の戦闘シーン。傷つくと服がほころびていく。見たければ倒すしかないが、死んだともっといいものが見れるぃぃぃ……！

PC-88R/H/Vシリーズ5'2D 2枚組4800円(送料無料)
X1turboシリーズ発売！同価格で予約受付開始
フルカラーパッケージ・豪華マニュアル付

まもなく新発売

レディモンスターを倒せ！

ドラゴンプリンセス

迷宮の魔道士

DRAGON PRINCESS

……ある夜、ラスィール王国全土をピンクの霧が覆った。国中の男は皆、石と化し、女たちだけが残された。その直後、妖しくも美しい無数のレディモンスターが出現し、王女ロフェールを何処かへ連れ去った。王女の危機を知ったラウィアは、救出へと旅立つが……はたして捕われた王女を救い出すことができるのか!?

通販のみ！　ショップにはありません！
PC-88R/H/Vシリーズ5'2D 2枚組4800円(送料無料)
フルカラーパッケージ・豪華マニュアル付

絶賛発送中!!

♥ドラゴンプリンセス絶賛の声♥●美少女モンスターのRPGというのはこのソフトが最初だと思うのですが、そのアイデアも抜群ですし、先制攻撃などのアイデアも、今までのRPGにはなかった面白さでした（枚方市・福井克己さん）。●とてもグラフィックはきれいだ。RPGとしてとてもたのしい。マニュアルもなかなか凝っていい（下諏訪町・中山博文君）。●オート戦闘モードの登録はいいアイデアだ（芦屋市・長瀬由典君）。●きれいで安い（小平市・園田貴士君）。●この価格で大丈夫なのだろうか？といった感じ。(弘前市・千葉喜亘君)。●こんなにいい作品が出せるのだからもっとがんばって、この作品にまけないつぎの作品を作って下さい（三重県・岡田康君）。

〈申し込み方法〉
①欲しい商品名・機種を明記して、代金を無記名の定額小為替または現金書留で下記までお申し込みください。
〒111 東京都台東区浅草郵便局私書箱108号
ユウユウ内　パソケット通販C係
②郵便振替でもお求めになれます。振替用紙の裏の備考欄に商品名・機種を明記して、下記までお振込みください。
・加入者名＝パソケット
・口座番号＝東京7-369216
振替用紙は郵便局にあります。

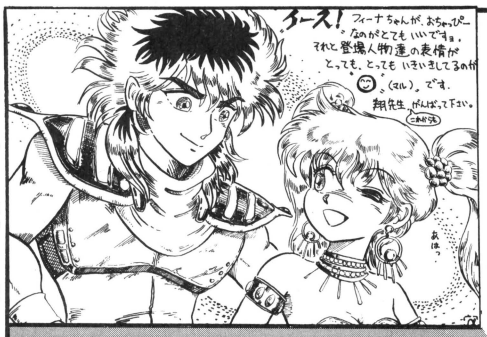
PASOKET

※当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製及び賃貸行為は、一切許可されておりません。違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※画面は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合があります。

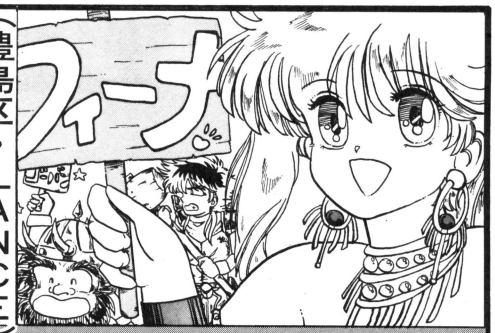
パソケット
〒111 東京都台東区元浅草3−20−8−203
☎03-842-6462(直)

羽衣翔が勝手に作るイースファンのページ!! 編集部未公認！

コーナー宛にハガキをくれた人には年賀状を送ると羽衣翔は豪語!! ハガキ代は羽衣くん持ちよ（担当）



（豊島区・LANCE）
よ…ヨコおきだ!!
どーしよっ!!



（神奈川県・あるふぁ）

イースでXX（チョメチョメ）のコーナー

（岡山県・田中義幸くん）
「6枚も送ってくれた子、
その熱意に負けたわ……」

（岡山県・響アスカさん）
「か…かわいい♡ちなみに
羽衣は大阪出身だよ」

（神奈川県・はんみくん）
「う…うぅ!!! うまいっ!!
どーしょう！ 負けてるなあっ!!」

返事は正月にまとめて
かくからまっとってね♡

「うひゃあ～っ!! すごい
トーンの嵐!!! よくできました♡」

あーお茶がうまいっ!!

「いいっ!! いいぞーっ!!
元気があって！ 2重丸!!」

「新年とくべつ企画!!♡
学園イースをやりたいなァ…」

（福岡県・前川祐二くん）

（島根県・礼さん）

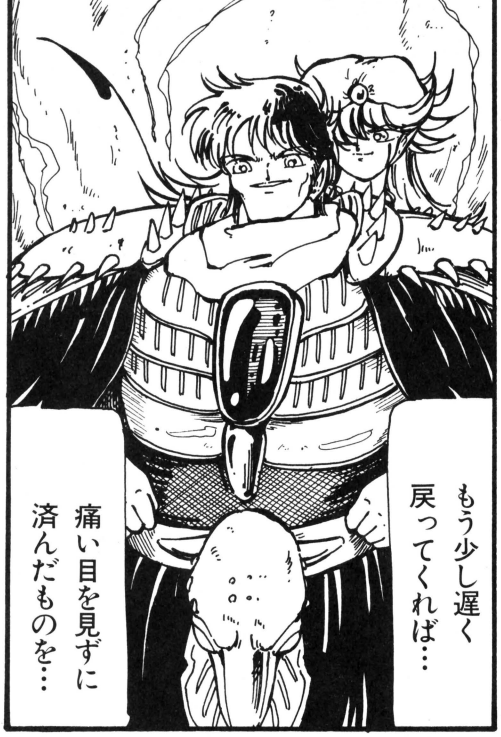
（町田市・Cha²くん）

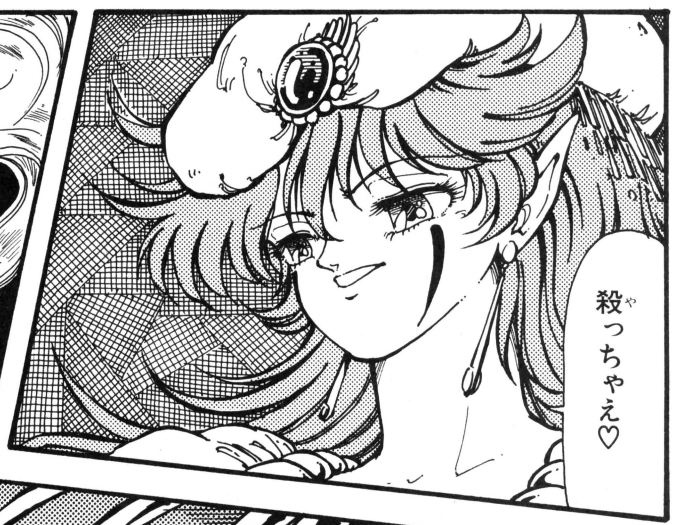
羽衣翔先生の原稿料が消えるぐらいのお手紙を待つ！

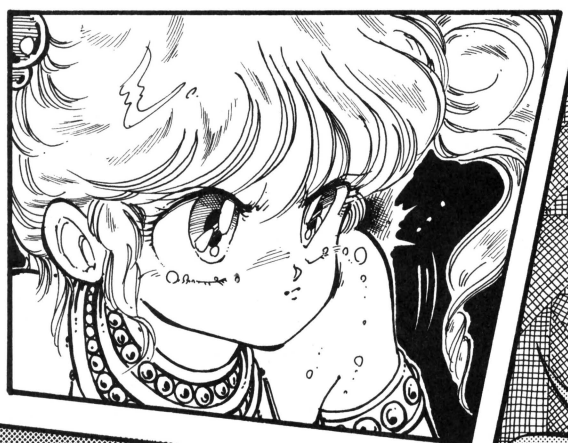
●宛先●〒102 東京都千代田区九段南 47-16 市ケ谷KTビル4F 角川メディアオフィス
「コンプティーク」編集部気付羽衣翔先生

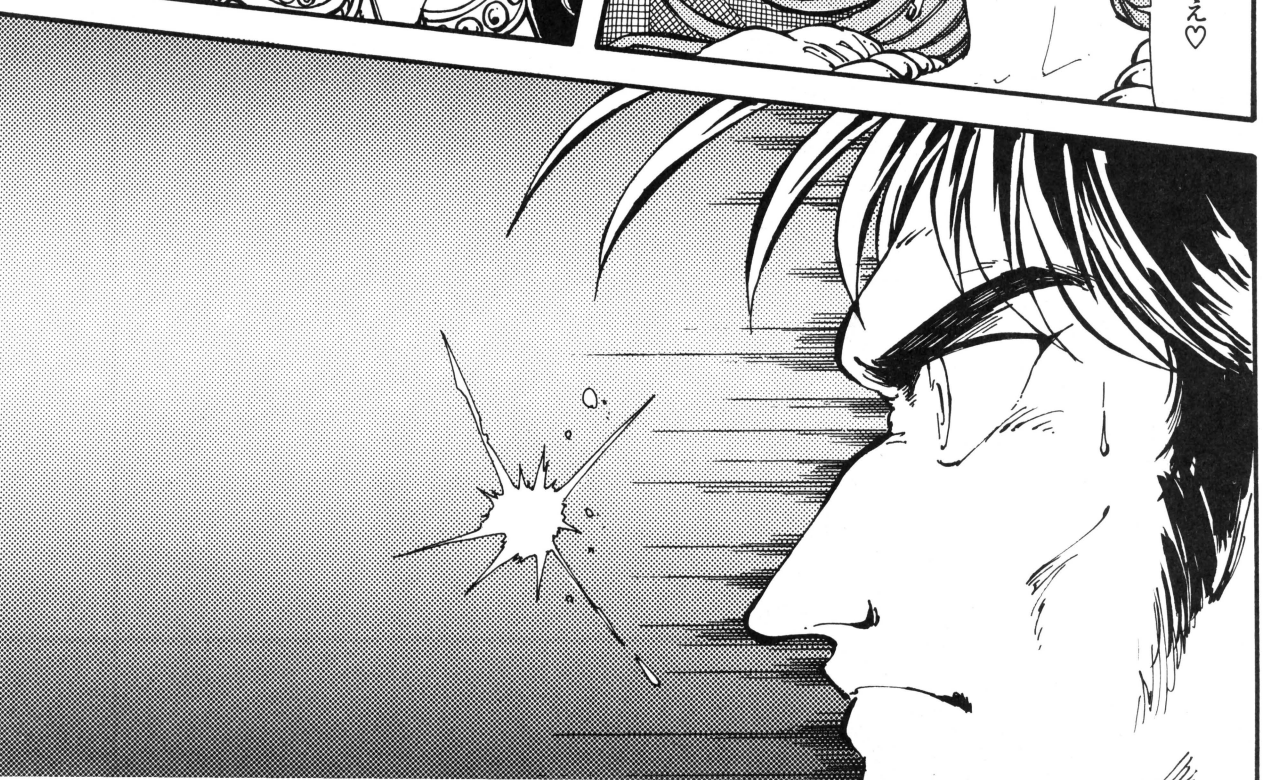
おっとレアの乱入!!おしいあと1ページあれば!!
（前回も使ったな、このフレーズ）

アドル!!
しっかりして!!
運が悪いな
アドル…


もう少し遅く
戻ってくれば…
痛い目を見ずに
済んだものを…


殺っちゃえ♡





バキィ!!

痛っ!!
アドル!?

ケ……
ケヴィン
兄さん…？
どったの？
アドル…
久しぶりだ
なっ!!
ズオオオッ!!
ガガガガ!!

ワキキ
ああっ!!
ばっちゃん!!
ばっちゃん!!
ばっ…!!
アドルか?
?
アドル!
お逃げっ!!

レア様!!
どうかなさいましたか?
い…いや…なんでもない…
では参いりましょう!ささっ!!
……
こ…こっちの方へいってみない?
?

ころ。
ころころ。
レア様!!
これではサラの
家がどれか
わかりませんな!!
ゴオオオ…
街の中じゃない
のかもしれない…
むこうの方へ行って
みよう!
タタタッ。

つべこべ言わんと
はよ降りんか！このボケ!!
クールーラー!!
降りろ！
降りるんだ!!
そっ…
そんなあ
魔物が
いるの
にい!?
あ――っ!!
そういう態度に
でちゃうわけ!?
そういう態度
だと絶対!!
降りない
もんねー♡

……
降りて♡
おねがい！

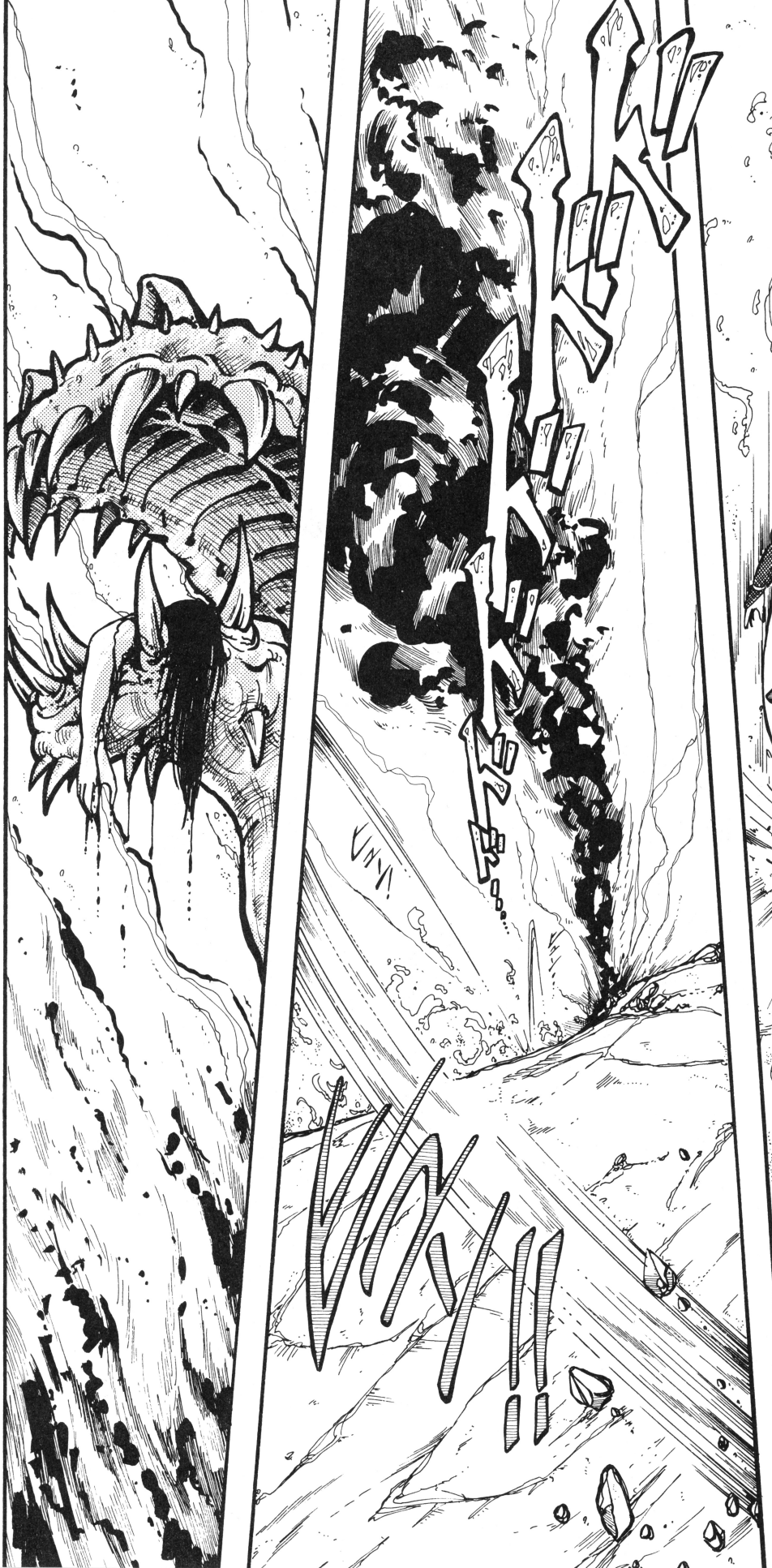
母さん！
イースの本はどこですか!?
!!?
ミネアが…
燃えてる!?

ドカーン!!
ズズズ…
ケヴィン!
まだ見つからないの!?
パリーン
駄目だ!
見当たらん!!
もっとよく探してよォ!!
ピピ!

ガァァァァァ!!
ズズズッ
ドン!!

ズズズ
ゴゴゴ
LOD

ドッ!!
ゴッ
ゴッ!
ゴッ!!
(奈良市・吟遊詩人・K さんデザイン)

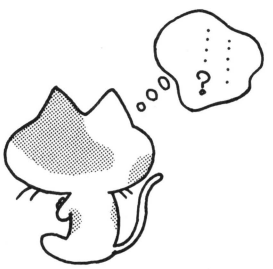

ズッ!!
ズバッ!!
UNN!

なんてこと?……
魔物が先回りして
いたなんて……
レア様!!
やつらの狙いは
イースの本では…
ダビーッ!!
いかん!!

ゴゴゴゴゴ
レア様（さま）
あれをっ!!

イース
SECT.8
ミネア炎上
私がヒロイン…♡
SHOW HAGOROMO
羽衣翔
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

年末年始
どのソフトを買おうか
と、毎年悩む



マルカツ
ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン

●悩まずにすむ『年末年始ソフト完全カタログ』
●『貝獣物語』発売直前詳細攻略ポスター
2大付録付き320円 第22号11月11日発売

角川書店

新年号(12月8日発売)につづく

来たぞ
撃てェ!!
対決するふたり!!
凶暴なMC−4は……!?
ムッ!?
MC−3
あなたは
まちがってる
決して
思いどうりには
いかないわよ

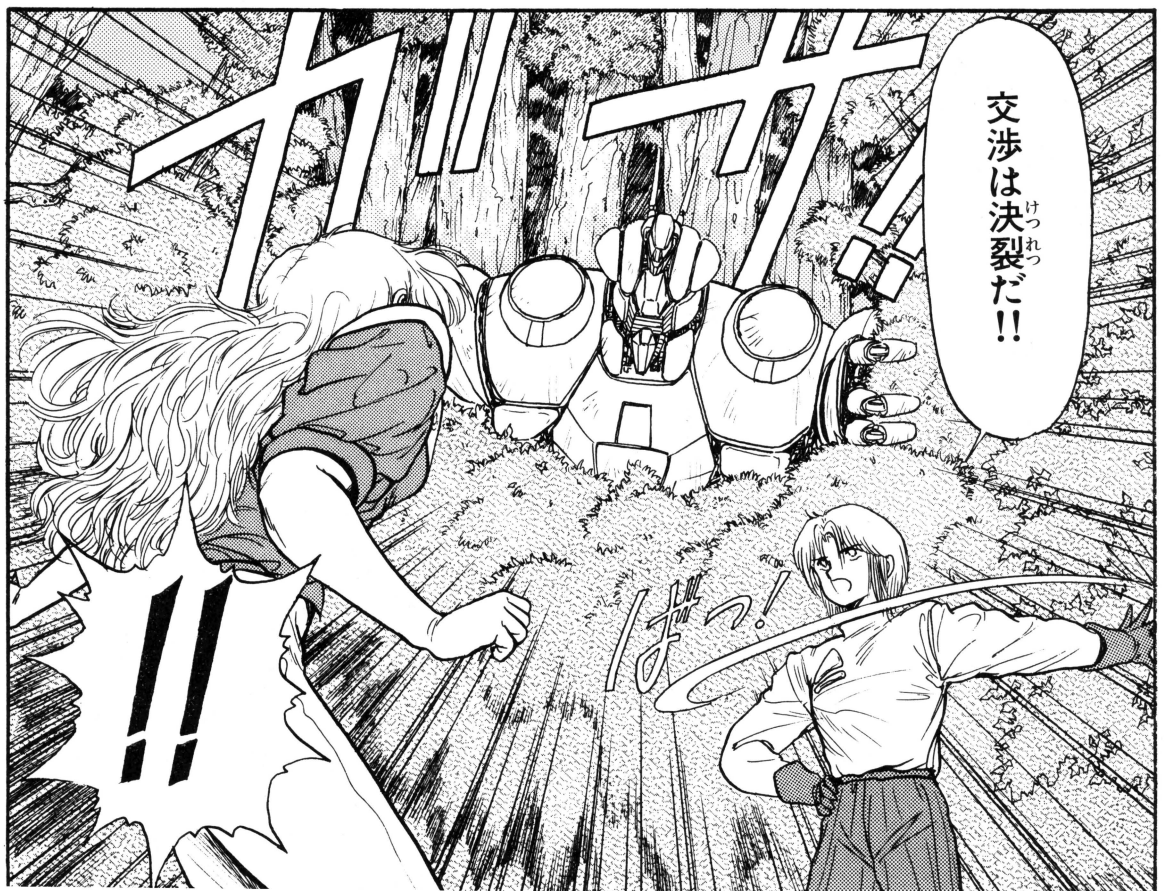
ズズーン!!
大丈夫ですか大佐殿?
うう……
ガッ
グルルウウ……
やはり…まちがいない!こいつ――
MC―4!!
ティテスのDNAプログラムは完全に狂ってしまっていた――!!
殺せ!!
そいつを殺すのだ!!
キャア!

出たァ
怪物だあ!!
オオオオ
オオオオ
オオオオ
なに――!?
どこだ?
!!
待て――
どこへ行く!
どーん
わっ!?
止まれっ
!!

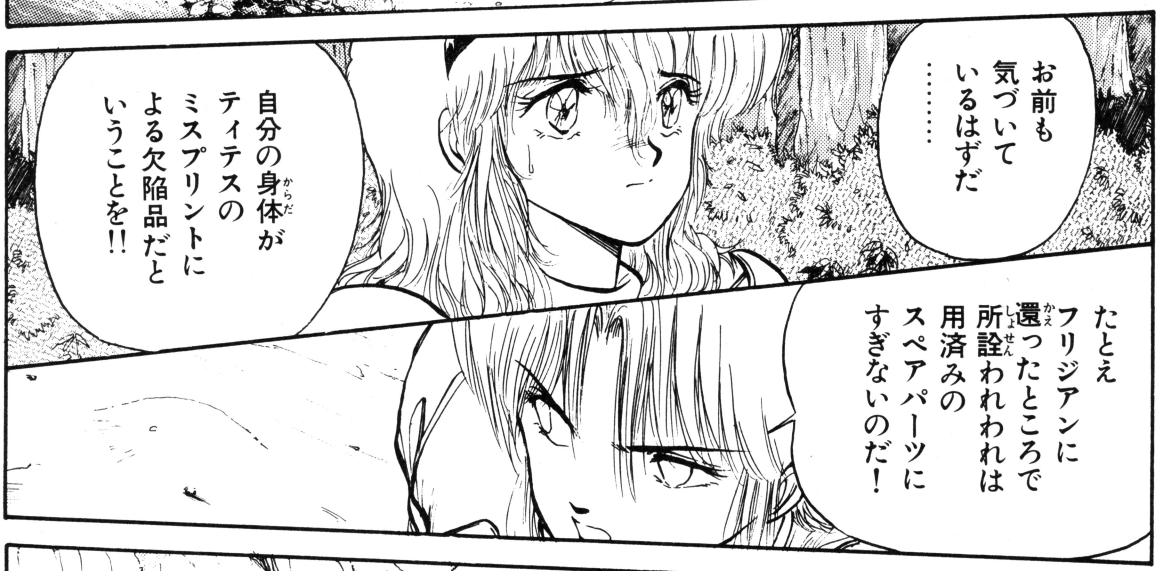
砂倉そーいち先生に、はげましのお手紙をだそう!! あて先は〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部『マーシー』係

なるほど……
マーシーからの緊急信号(エマージェンシーコール)をキャッチしたので急いで来てみたが
これはとんだ捨いものだ
2番目のマーシーか――
確かに……まるで生き写しだな
フフ…
……

どうだ……
MC—2?
残念だけど
MC—3
あなたに
そんなことを
させるわけには
いかない!!
フッ
ならば
仕方がない


交渉は決裂(けつれつ)だ!!
ガキ
!!
ばっ!

ティテスが
修復不可能と
なってしまった今
メインテナンサー
としてのわれわれの
役割は終った
どうだ…
私と手を
組まないか？
!?


お前も
気づいて
いるはずだ
……
たとえ
フリジアンに
還ったところで
所詮われわれは
用済みの
スペアパーツに
すぎないのだ！
自分の身体が
ティテスの
ミスプリントに
よる欠陥品だと
いうことを!!

ならばいっそ
このままここに
留まろうとは
思わないか？
絶対的存在として——
われわれの頭脳を
持ってすれば
今のこの世界を
掌握するなど
造作もないこと…

そこで私は——
軍部と手を結ぶ
ことにしたのだ！
なんですって!?
その計画には
十分に整った
開発設備が
必要不可欠
だったからな

だめよ
そんなこと!!
管理局未公認の
異種文明への
勝手な介入は
禁止されて
いるはずだわ!!
だが……
その関係も
これまでだ
カイ…

ティテスの中で
目ざめた私は
――――
MC―1の
残したデータと
ティテスの状態を
ひととおり照合
してみた……
そしてさらに
この世界の
技術レベルを
知るに至って
ひとつの結論に
達したのだ！
この世界で
ティテスのパーツを
手に入れるのが
不可能ならば
ここの科学力を
フリジアンと
同等にまで高めて
しまおうと……
つまり ――
パーツを探すのではなく
造り出してしまえばよいのだとな!!

待って！
バシャ
バシャ
ザッ
ねえ？
落ちついて
話を聞いて
ヤケ起こさ
ないでよ
別にヤケを
起こしている
ワケではない
MC—2
ズボ!!

帰るよ……
あっ
待ってよ——
あなたティテスをこのまま放っておくつもりなの!?
MC—3!!

カチャッ
カチャ
……
お願い
そこにある
接続端子(コネクター)を
とって頂戴(ちょうだい)
バサッ
ムダだよ……
どうしたの？
この状態で
ティテスを
元どおりに修復
するなんて
不可能だ
それに
ティテスはもう
われわれを必要とは
していない……
わかる
だろ？
こいつはもう
ただのイカレた
鉄クズになっち
まったのさ……
UNIT-2
MC—3

――
おい待て！
どこへ
行くんだ!?
中央制御室（メインコントロールデッキ）よ！
よせっ
手遅れだ!!
ティテスの
THINKER（思考型コンピュータ）は
最重要端末ユニットを
破壊されたことで
全ての接続系統を
カット・オフ（遮断）して
しまっているはずだ
今となっては
外部からの
介入（アクセス）は不可能だ!!
やって
みなくちゃ
判らない
わよッ
ガシャ
ガシャ
ばかな!!
へたに
強行しよう
ものなら
自爆回路を
作動させ
かねない
冗談じゃないわ
今さらこんなことで
あきらめるなんて
私にはできない!!
MC―2
それじゃ
今まで私たちの
やってきたことは
いったいなんだったの？
すべてはムダ
だったとでも
言うの!?

ちょっとォ
ムチャしないでよ
これ以上
破損箇所
ふやされちゃ
ジジジ……
うっ！
こ……
これは？
ひどい
クローニング
システムが
メチャクチャだわッ
いったいだれが
こんなことを
大方の
予想は
ついている
……
ガガガ
えっ!?
つまり
これはみんな
MC—4の仕業
だってことさ
そんな!!
これを
見て
ごらんよ
メモリーバンクが
MC—4を
プリンティングした
直後から消えている

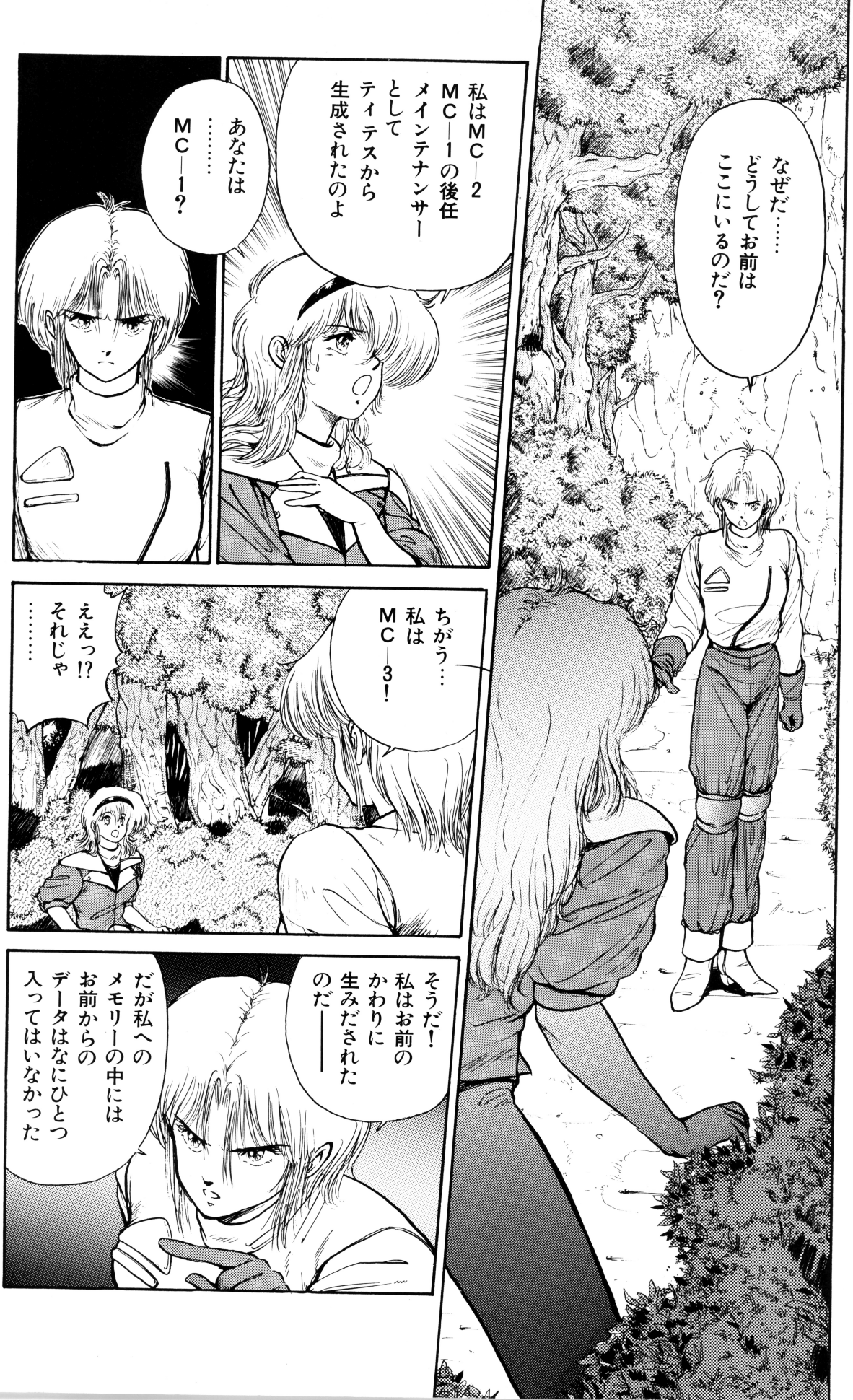
ゴボ
ゴボ…
ガコン
ピチャッ
ピチャッ
おかしい!
なんだ
この妙な
静けさは?
対人センサーが
働いていない!!
変だわ
クローニング
ルームの扉が
開かない……
まさか!?
どきなッ!!
ドン
あっ!
ドカッ!!
きゃっ!!

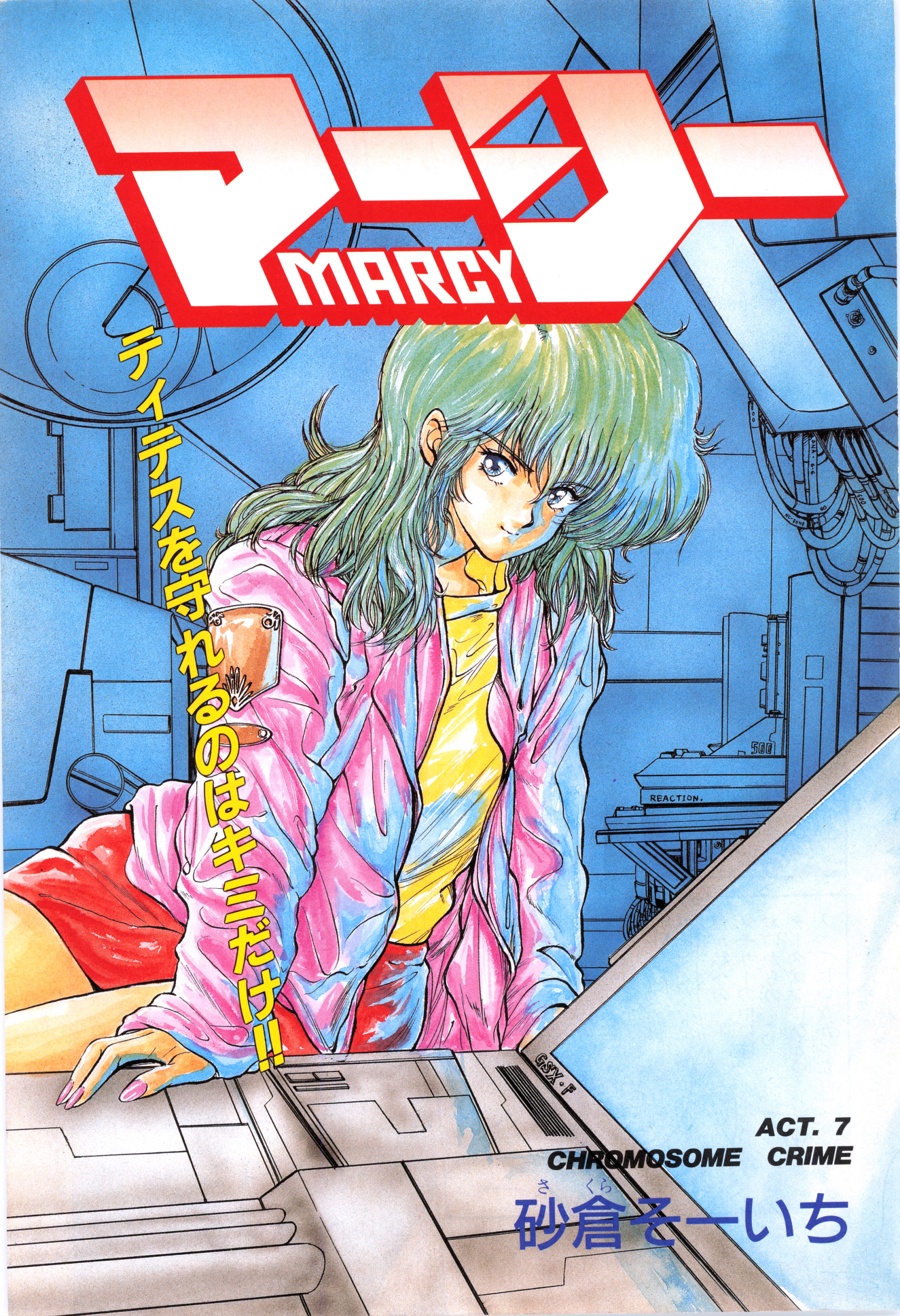
こちらとしても
少々気になる点が
あることだしな
行くわよっ
ザバー
ゴボッ

だったら手伝ってちょうだいMC—3
なんだどうする気だ?MC—2
とりあえずティテスの所へ行ってみるのよ
そんなモノで直せると思うのか?
やってみなくちゃわからないわ
それに——
MC—1の言っていたシステムの暴走とミスプリンティングっていうのが妙に気にかかるのよ
事実私への刷り込みも不完全だったし……
いいわあなたがこないなら私ひとりでも行くわよ
わかったいいだろう……

前号までのあらすじ

軍部と手を結んだMC—3は、開発した中距離防御システムの演習に行くが、演習場で落ち合うはずのアルティエ少佐たちは何者かによって惨殺されていた。不吉な予感を感じるMC—3はそこを抜けだし、ティテスのところへ……。


なぜだ……
どうしてお前は
ここにいるのだ?
私はMC—2
MC—1の後任
メインテナンサー
として
ティテスから
生成されたのよ
あなたは
……
MC—1?
ちがう…
私は
MC—3!
ええっ!?
それじゃ
……
そうだ!
私はお前の
かわりに
生みだされた
のだ——
だが私への
メモリーの中には
お前からの
データはなにひとつ
入ってはいなかった



ACT. 7
CHROMOSOME CRIME

砂倉そーいち

番外・II

—天使たちの午後・II—

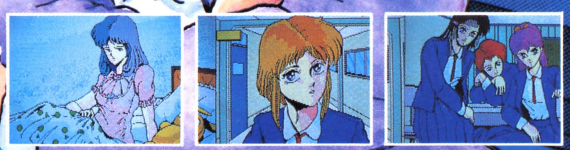
「番外・II—天使たちの午後・II—」は、「天使たちの午後・II—美奈子—」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II—美奈子—」を持っている人にはとってもウレシイ！ 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
ディスク3枚組（PC-98、MSX$_2$はディスク2枚組）

人気ゲーム「天使たちの午後・II—美奈子—」がついにコミックスになった!! 11月下旬発売予定（発行/白夜書房 製作／OSB出版）A5判 160頁、カラー満載の予価880円、御期待下さい!!

JAST SOUND
（ジャストサウンドシリーズ可）
定価7,800円



あなたの視線、感じていたい熱帯夜

Xzr II

ヴァルツェル

シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
2ドライブ専用（MSX$_2$は1ドライブ専用）
ディスク4枚組（PC-98、MSX$_2$は ディスク2枚組）

●史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンドSE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

JAST SOUND Plus 定価8,800円
（ジャストサウンドプラスシリーズ可）

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。（電話によるお問い合せは致しかねます。）

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 5252817

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
TEL：03(706)9766 FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

JAST

12月発売!!

「第4のユニット」♥

THE 4TH UNIT 1-2

for X68000

●全画面X68000用に描き起し
●テキストはX68000用に再編集
●音楽もX68000のために編曲

DATAWEST
データウエスト株式会社

月刊コンプティーク
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

©Kadokawashoten 1988 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911397712529 雑誌13977-12